日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象

学習院大学大学院　人文科学研究科
身体表象文化学専攻　博士後期課程

足立　加勇

目次

序論

１．日本のマンガ・アニメにおける「戦い」のテーマ

日本のマンガ・アニメの中で「戦い」は大きなテーマである。日本のマンガやアニメの全てが「戦い」の物語を語っているわけではないが、量的に多いことは事実であり、それゆえに日本のマンガやアニメは暴力的であると批判されることもよくある。エドワード・ハースコヴィッツの日本のアニメ批判はその典型的なものだといえる。

> 日本のテレビアニメは、作画技術は素晴らしいが、不幸にして、対象が 10 代にしぼられていて、低年齢層（５～１２才）向けの、良いものが少ないように思われます。
>
> 又、内容はロボットや SF、怪獣、ドラマが主体であり、暴力的な要素がひんぱんに取り入れられています。一つのスタイルが成功すると同じものが、どっと続き、どれも似たりよったりで、独創性に欠けています。
>
> （中略）
>
> これに反して西欧のものは、"SWEET AND LOVABLE"で、教育的な要素を含んでいて、特に子供用のものは暴力が完全に排除されています。[1]

数ある日本アニメ批判の中でハースコヴィッツのものをとりあげたのは、これが、1977 年に発表されたものだからである。ハースコヴィッツは、暴力的な日本のアニメは、東南アジアと日本人が多い地域でしか受け入れられない国際性のないものだとした。しかし、その翌年の 1978 年、イタリアとフランスで、主人公が巨大なロボットに乗って怪物と戦うという内容の TV アニメ『UFO ロボ　グレンダイザー』[2]が公開され大ヒットする。読売新聞 79 年 2 月 9 日の特集記事によれば、イタリアで『グレンダイザー』は視聴率 70 パーセントを達成し、フランスでは裏番組の視聴率がほとんど 0 パーセントになったという。『グレンダイザー』の暴力性に対して批判はあったものの、フランスの新聞や雑誌の批評は概して好意的であったという。

> 新聞や雑誌の批評も概して好意的。ジュベールさん（筆者註：番組担当者ジャクリーヌ・ジュベール）は「人間同士が殺し合う西部劇の方がよっぽど有害」と言い、「エクスプレス」誌は「このアニメは一つの時代を画するものだ。ウォルト・ディズニーの砂糖菓子のような画風とは正反対で、

---

[1] ハースコヴィッツ、エドワード「TV アニメ　日本と西欧の違い」『TV アニメの世界』マンガ少年臨時増刊、朝日ソノラマ、1977 年 12 月、p.209。
[2] 『UFO ロボ　グレンダイザー』1975-1977、原作・永井豪、演出・蕪木登喜司、脚本・藤川圭介。

筋立てもセリフも新鮮だ。ゴールドラック（筆者註：『グレンダイザー』は西欧圏では『ゴールドラック』という名前がつけられた）は子供たちの宇宙の神秘への興味を結晶させている」と持ち上げた。[3]

『グレンダイザー』は、ロボットアニメの元祖といわれている『マジンガーＺ』[4]のシリーズ第3作目である。フランスの著名な漫画家メビウスは、1998年の『マジンガーＺ』を特集したムック本に、『グレンダイザー』についての評を寄稿している。90年代末のメビウスの評と 70 年代末の読売新聞に紹介された『エクスプレス』の評は、『グレンダイザー』が子供たちを「宇宙の神秘」へと誘うものであるという主張を共有している。そして、メビウスは、『グレンダイザー』を「人間と機械の境界が薄れていく」新しい時代の始まりを予見した作品だとする。

『UFOロボ　グレンダイザー』がフランスのテレビ画面に初めて登場した日を、カレンダーに鮮やかに輝く赤丸をつけよう。そして記念日に制定しなければならないと私は思います。かつて見たことのないロボット・アクションがフランス中の人々を熱狂させ、とりわけ子供たちを空想の世界に誘いました。けれども、親たちは子供を虜にしたこの『グレンダイザー』を色眼鏡で眺め、正しい教育に導こうと、時には厳しく批判したこともありました。

もちろん、そんな心配は不要だったのです。『グレンダイザー』は、ただ単に、人間と機械の境界が薄れていく、新しい時代の始まりを予見した作品だったからです。また、子供が抱く夢、すなわち、果てしなき宇宙の神秘へつれていく役目をはたしました。

永井豪さん（筆者註：『グレンダイザー』の原作者)、ありがとう。

貴方の激しく、やさしく、純真な作品は常に時代の先見性があり、わたしたちに未来の形を見せてくれます。さらに、話題を席巻し、世間の教育者に戦慄を与えます。

私はこのような影響力を持つ作品を描く永井さんの能力こそ、予言者の才能と確信します。[5]

図 1 は、ロボットアニメの月別放映本数をグラフにしたものである。これを見ると、ロボットアニメの放映本数には波があるのがわかる。

---

[3] 「日本製 TV アニメヨーロッパを制覇」『読売新聞』読売新聞社、1979年2月9日夕刊、p.2。
[4] 『マジンガーＺ』1972-1974、原作・永井豪。
[5] メビウス「予言者の才能」『鉄の城　マジンガーＺ解体新書』講談社、1998年、p.190。

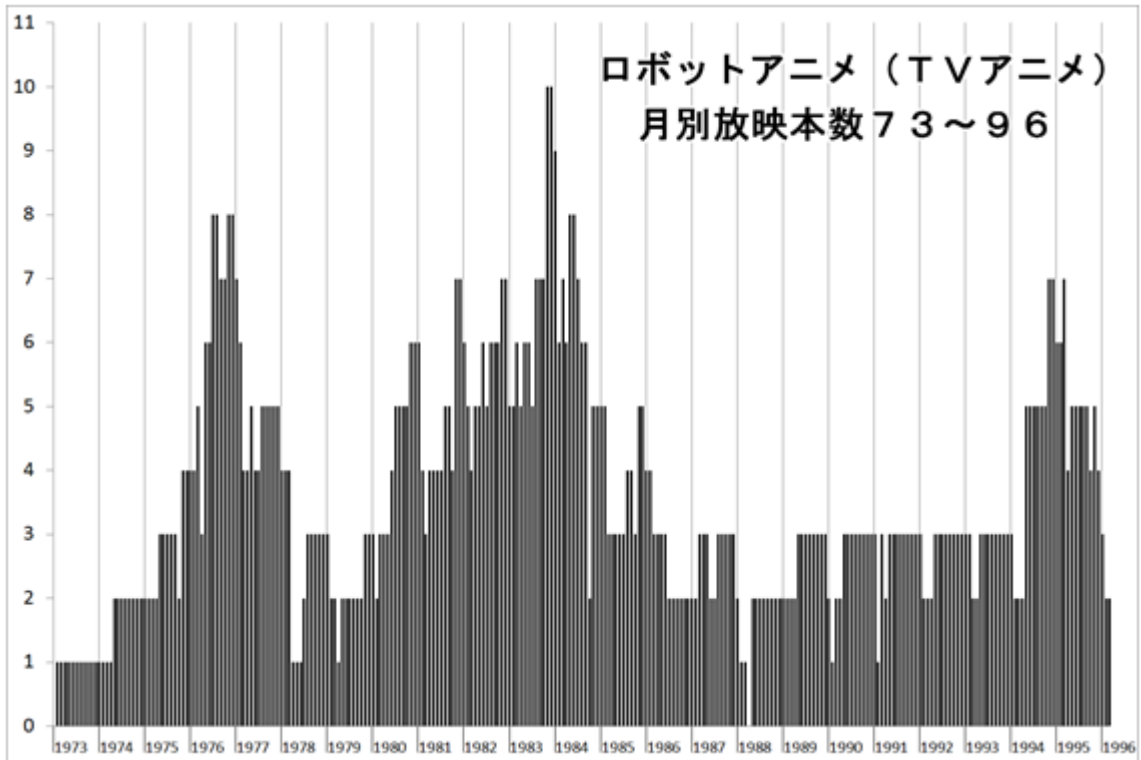



図 1：ロボットアニメ（TV アニメ）の月別放映本数（1973-96）。月の初日に放映中の番組数をその月の放映本数とする。

一回目の波は、『マジンガーＺ』のヒットがきっかけになって起こった。ハースコヴィッツの「一つのスタイルが成功すると同じものがどっと続く」という批判は、その点に関しては正しい。ハースコヴィッツが日本アニメ批判をした 77 年は、第一回目の波も後半にさしかかっていたが、それでも、週に 5 本ぐらいが放映されていた。TV アニメの全本数が 40 本ぐらいであったことを考えるとかなりの本数だといえる。

次の波は、『機動戦士ガンダム』[6]のヒットがきっかけで起こった。詳しくは第 5 章にて述べるが、『機動戦士ガンダム』は青年向けに作られたリアリズム志向のロボットアニメとして知られる。『ガンダム』のヒットの結果、青年向けリアリズム志向のロボットアニメが大量に作られるようになった。しかし、その流行は、85 年に発表された『ガンダム』の続編、『機動戦士 Z ガンダム』を区切りに沈静化する。80 年代はアニメブームといわれ、そのブームは、前半を『宇宙戦艦ヤマト』[7]が、後半を『機動戦士ガンダム』が牽引したといわれる。85 年のロボットアニメの大波の終了は、同時に 80 年代アニメブームの終焉にもなった。

その後、90 年代に入るまで、ロボットアニメは週に二、三本のみになる。この時期にも、勇者シリーズ[8]やエルドランシリーズ[9]など、人気シリーズは生まれており、一概に低迷期と

6 『機動戦士ガンダム』1979-1980、総監督・富野善幸。
7 『宇宙戦艦ヤマト』1974-1975、原作・監督・松本零士。
8 『勇者エクスカイザー』（1990-1991）に始まり、『勇者王ガオガイガー』（1997-1998）ま

いうことはできない。しかし、この時期に作られた作品は荒唐無稽さが売りの子供向けのものが多く、80 年代のような青年向けの作品は少なかった。

94 年ごろから再び放映本数が増え出すが、この増加の主体となったのは、『ガンダム』や『超時空要塞マクロス』[10]などの 80 年代のアニメブームを担った青年向け作品のリバイバルであった。つまり、この頃に、中学、高校時代に 80 年代アニメブームの作品を経験し、それらの作品に特別な価値を感じる人々が作品の送り手となったのである。そして、96 年に、過去のアニメや特撮作品を大量に引用して作られた『新世紀エヴァンゲリオン』[11]が始まり、90 年代アニメブームに火がつくことになる。

模倣や引用を特徴とするのは、『新世紀エヴァンゲリオン』だけではない。『機動戦艦ナデシコ』[12]は、その極端なものとして知られる。『ナデシコ』は、『ガンダム』的なリアリズム志向のスペースオペラであった。しかし、主人公たちは、子供の頃に見た荒唐無稽なロボットアニメ[13]を自分の行動規範とし、リアリズム志向の青年向けロボットアニメの世界で荒唐無稽な子供向けロボットアニメが語る理想を実現しようとする。

90 年代アニメブームを担った作品は、80 年代アニメブームとその前後の作品を数多く引用した。模倣や引用は、ポストモダンの特徴とされる。そのため、90 年代のアニメブーム作品は、多くの批評家たちによって日本におけるポストモダンを象徴する作品と呼ばれるようになる。80 年代の作品が、近代の特徴である「リアリズム」を志向していたことが、それとは対照的に、より強く 90 年代の作品と「ポストモダン」という観念を結びつける。しかしながら、80 年代に追求された「リアリズム」が、果たして、「近代」「ポストモダン」を取り扱う議論において問題とされている「リアリズム」と同じものであるかは疑問がある。また、19 世紀も視野に含む「近代」や「ポストモダン」といった概念を、70 年代からの現在までの数十年の間に作り出されたイメージと短絡的に結びつけて論じることにも大きな問題がある。

図 1 のグラフは日本の TV アニメの歴史を象徴するものとなっている。そして、ロボットアニメに代表される日本の「戦う」マンガ・アニメは、日本のマンガ文化、アニメ文化において重要な役割を担ってきた。しかし、それにもかかわらず、「戦い」を主題とし、その描かれ方を一定の視点から分析した論考は少ない。本論文は、マンガ・アニメの「戦い」にいくつかの類型を見出し、それぞれの「戦い」の表象の特性を分析することによって、日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象とその受容を支える物語および心性のメカ

で続いた全八作のロボットアニメのシリーズ。日本サンライズ。

9 『絶対無敵ライジンオー』(1991-1992) から『熱血最強ゴウザウラー』(1993-1994) まで続いた全三作のロボットアニメのシリーズ。日本サンライズ。

10 『超時空要塞マクロス』1982-1983、原作・スタジオぬえ、チーフディレクター・石黒昇。

11 『新世紀エヴァンゲリオン』1995-1996、監督・庵野秀明。

12 『機動戦艦ナデシコ』1996-1997、監督・佐藤竜雄。

13 主人公たちが愛好するロボットアニメ『ゲキ・ガンガー3』のモデルは『ゲッターロボ』(1974-1975)である。

ニズムを探る。

２．主人公が戦う理由と「想像の共同体」

「戦い」を表象する日本のマンガ・アニメの分析にあたって、二つの側面からのアプローチが必要となるであろう。一つは、戦うことの正当性が何に担保されているか、である。どのような主人公であれ、彼、彼女が戦うには理由がある。最近では、戦うことそれ自体を純粋に自分の望みとする主人公も増えた。しかし、そのような人物が主人公の作品でも、作品中には、その欲望が満たされるべき必然性があることを主張し、主人公の「戦い」を正当化する論理が必ず潜んでいる。その論理が鑑賞者を説得し、主人公と作品に対する支持を彼らから引き出す。

そしてもう一つは、その「戦い」ではどのような犠牲が払われるか、である。犠牲の存在は「戦い」のエスカレートに限界を与える。登場人物たちにどれほど戦う意欲があったとしても、戦いのエスカレートに伴って増大する犠牲に耐えることができなくなれば、戦いは終焉を迎えざるをえない。もちろん、マンガやアニメの場合は、犠牲といっても架空の表象に過ぎず、それは現実の戦争における犠牲とはまったく性質の異なるものである。しかし、マンガやアニメの中でも「戦い」に伴う犠牲は繰り返し描かれたのであり、その犠牲の描写によって戦いの描写は支えられている。

二つのアプローチは別々に存在するものではない。両者は「戦い」に対する根本的な問いによって一つに結びつけられる。その問いとは、「なぜ人は大きな犠牲を払ってまで戦い続けるのだろうか」というものである。その問いに取り組んだ研究者の一人がベネディクト・アンダーソンである。アンダーソンは、人々が「国」のために戦い、「国」のために犠牲となったことに注目した。アンダーソンは、「国」をその構成員が生まれる前からその性質と定義が規定されており、かつ、主権を有するものとして想像される「想像の政治共同体（an imagined political community）」[14]だと定義した。そして、人はなぜ想像の産物のために殺し合いをおこない、自らすすんで死におもむくのか、という問題に取り組んだ。アンダーソンの代表作である“Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism”の“Imagined Communities”とは、国民という構成員によって形成された共同体である「国」のことを指す。

しかしながら、アンダーソンは「国」だけが「想像の共同体」であると考えたわけではない。「国」が想像の産物であることを根拠に「国」を虚偽の共同体であるとして、「国」を越える真実の共同体の存在を想定しようとする言説に対し、アンダーソンは、成員同士

---

[14] Anderson ,Benedict, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London, Verso Editions and NLB.1983.p.6。（アンダーソン、ベネディクト（白石隆、白石さや訳）『定本　想像の共同体　ナショナリズムの起源と流行』書籍工房早山、2007 年）

が顔を合わせないこともありうるサイズの共同体は、全て想像の産物であり、共同体を真偽によって区別することはできないとする。

> In fact, all communities larger than primordial villages of face-to-face contact (and perhaps even these) are imagined. Communities are to be distinguished, not by their falsity/genuineness, but by the style in which they are imagined. Javanese village have always known that they are connected to people they have never seen, but these ties were once imagined particularistically – as indefinitely stretchable nets of kinship and clientship. Until quite recently recently, the Javanese language had no word meaning the abstraction 'society.' [15]

白石さや、白石隆はこの箇所を次のように訳す。

> 実際には、しかし、日々顔付き合わせる原初的な村落より大きいすべての共同体は（そして本当はおそらく、そうした原初的村落すら）想像されたものである。共同体は、その真偽によってではなく、それが想像されるスタイルによって区別される。ジャワの村人たちは、かれらが一度も会ったことのない人々と結びつけられている、ということをいつも承知していた。しかし、その絆は、かつては、各人に固有のものとして、個人を中心に無限に伸縮自在な親類、主従関係のネットワークとして想像された。ジャワ語にはごく最近まで、抽象的に「社会」を意味する言葉などなかったのだった。[16]

ここでは、原文の"these ties"が「その絆」と訳されている。アンダーソンの考えるナショナリズムは、この「絆」を個人と個人を結びつけるものから、共同体で共有されるものへと再編成するものである。アンダーソンはナショナリズムの勃興を18世紀末に設定する。その時代は、社会的、科学的な諸発見によって、人々が持つ歴史や世界の感覚に大きな変化が生じた時代であった。その変化は、国家に先行して存在する「想像の共同体」である「宗教共同体」や「王国」の成立根拠を揺るがした。その揺らぎは、「宗教共同体」や「王国」に代わる新たな「想像の共同体」によって、人間同士の結びつきや権力、時間を再編成することを要請した。

アンダーソンは、「国」を構成する「国民」の観念は、個人によって変えようのない所与のものとしてある自然と結びつけられていると言う。それは、故郷や親族のイメージから、人にとって変えようのないものとしてある皮膚の色や性など、全てのものに及び、それらを「国民」の観念と同一化させる。アンダーソンは、それらを、"natural ties" [17]と呼ぶ。

---

[15] Anderson ,Benedict, 前掲書、p.6。
[16] アンダーソン、ベネディクト（白石隆、白石さや訳）『定本　想像の共同体　ナショナリズムの起源と流行』書籍工房早山、2007年、p.25。
[17] 同書、p.143。

白石さや、白石隆は、これを「自然のきずな」[18]と訳している。“natural”であるものは、個人が意図的に作り出すものでないがゆえに利害関係がからまない無私無欲な純粋なものと認識される。そのため、人々は“natural ties”の犠牲となることを、無私無欲な純粋な自己犠牲だと考える。アンダーソンは、二度の世界大戦の異常さは、「かつてない規模での殺害が認められた（permit）、ということにではなく、途方も無い数の人々が自分の命を投げ出すことを促された（persuade）」[19]ことにあったとする。

「絆」は人々に、自分の命を投げ出すことを納得させる力を持っている。そのことは、「絆」が、マンガやアニメの中の登場人物が命をかけて戦うことを正当化する理由になりうることを意味している。たとえば、「プリキュア」シリーズのヒロインたちが戦い続ける理由も「絆」であるとされた。「プリキュア」シリーズは、2003 年に第一作の TV 放映が始まり、今なお、その続編が放映されている、少女向けアニメ作品では最長寿と言われる人気シリーズである。その内容は、中学生の少女たちが「プリキュア」と呼ばれる戦士に変身して悪と戦う、というものである。「プリキュア」シリーズの劇中歌やキャラクターソングの作詞を多数手がけている青木久美子は、自分の最も思い入れのある歌として、『プリキュアモードに SWITCH ON!』をあげる。青木は、この歌を「女の子のいろいろな『プリキュア魂』を盛り込めた気がする」[20]作品だと語っている。

プリキュアモードに SWITCH ON!

作詞・青木久美子　作曲・小杉保夫

（抜粋）

身近にいる　か弱き者　守りたいだけ
輝くキズナ　心にあるから

月のように風のように　歌をウタウヨ
あなたのこころに　届くと信じて
3、2、1、0、1、2、3
Lovely♪　Yes! プリキュア 5　go! go!

１人きりじゃ煮詰まるよね　だけどこころは
いつもどこでも　みんなとつながる

---

18 アンダーソン、ベネディクト（白石隆、白石さや訳）、前掲書、p.236。表記が「絆」「きずな」と不統一である理由は不明。

19 Anderson ,Benedict, 前掲書、p.144。該当部分は筆者による訳。

20 加藤レイズナ他『プリキュア　シンドローム！　〈プリキュア 5〉を生んだ 25 人』幻冬舎、2012 年、p.375。

この歌には、「輝くキズナ」の他にも人間同士の結びつきを連想させる語が多く盛り込まれており、プリキュアたちを支えているのが、仲間同士の連帯感であることを明確に示している。[21]

『プリキュア』はシリーズごとに主人公が交替し、設定も大きく様変わりをするが、そこで語られるメッセージにはさほどの変化はない。マンガ版の製作者、上北ふたごはそのメッセージを次のようにまとめる。

> 変化しつづけるプリキュアシリーズ。主人公たちがチェンジしても、受け継がれていくメッセージ…。
> “自分の大切なものを守るコトのできる強い女の子になってほしい”という想いが込められていると想います。
> 大切なものには「家族」「友だち」「仲間」「自然」
> ……そして、もちろん「夢」「自分自身の人生」も含まれていますよね。
> 私たちも、そんなメッセージを忘れず漫画版を描いていきたいです！[22]

「家族」「友だち」「仲間」「自然」は、アンダーソンが、“these ties”　あるいは、“natural ties”と呼んだものとほぼ重なりあう。アンダーソンは、ナショナリズムの発露は、文学上では、敵に対する憎悪という形をとらず、美しい国土と、そこに住む大切な家族や仲間たちという形で表現されることが多いと指摘している。

３．主人公を中心とした人間関係の無制限な拡大

しかし、そのことは、日本のマンガやアニメにおいて、ナショナリズムが戦いを正当化する理由として機能する、ということを意味してはいない。確かに、ナショナリズムは、日本のマンガやアニメに大きな影響を与えている。マンガやアニメの登場人物が戦いの中で見せる姿が、国のために死を賭した人々の姿を模して描かれることも珍しいことではない。その代表例が、80 年代のアニメブームをきっかけとなった作品『宇宙戦艦ヤマト』である。この作品は、第二次世界大戦で沈没した世界最大の戦艦大和が、宇宙戦艦となって蘇り、宇宙からの侵略者と戦うという内容のものであった。この作品は、第二次世界大戦をスペースオペラに置き換えることで、大日本帝国が悪い外国人たちに勝利するという物語を架空の世界で実現したものであった。続編の映画版『さらば宇宙戦艦ヤマト』[23]では、登場人物は、アメリカを連想させる恐ろしい敵、白色彗星帝国と戦い、一人、また一人と

---

[21] その仲間には、作中人物だけではなく、プリキュアを応援するファンたちも含まれている。詳しくは、１章 3 節にて解説する。
[22] なかよし編集部編『ハートキャッチプリキュア！ おはなしブック！ まるごとキュアサンシャイン！』講談社、2010 年 7 月 22 日、p.76。
[23] 『さらば宇宙戦艦ヤマト　愛の戦士たち』原作・松本零士、監督・舛田利雄、1978 年。

死んでいく。そして、最後に、主人公、古代進はヤマトに乗って敵巨大戦艦に体当たりをし、自分の命と引き換えに宇宙の平和を守る。この内容は、日本の特攻隊が持っていた理念をそのまま反映したものといえる。

しかし、この作品には、「国」あるいは「日本」といった言葉は一切使われていない。そのため、『ヤマト』を第二次世界大戦と切り離して語ることも不可能ではない。『さらば宇宙戦艦ヤマト』の出演者の一人、木村幌は、『ヤマト』と第二次世界大戦を結びつけて考えようとしない人々の存在に戸惑いを感じている。

> パートⅠ（筆者註：TV 版『宇宙戦艦ヤマト』のこと）よりナレーターとしてヤマトに参加し、今回土方艦長（筆者註：『さらば宇宙戦艦ヤマト』のヤマト艦長）として、古代を支えるどっしりとして落ち着いた役を私なりにこなしてきました。ただ、この仕事を続けながら疑問に思えたことが一つだけある。それは、この一連の作品、特に「さらば宇宙戦艦ヤマト」はある面からいえば、あのいまわしい特攻隊を描いたものではないかということである。しかし、若い人たちはそうはこの作品をとらえない。この映画に愛を感じるというのだ。
>
> 世代の違い世代の相違といってしまえばそれまでだが、次の世代はどうやら本当に純粋な人々らしいのだ。[24]

第二次世界大戦において支払われた犠牲のあまりの大きさは、殉国、愛国といったものを無条件の美徳ではなくしていた。木村の感性では、それは「いまわしい」という言葉によって表現されるものである。アンダーソンの研究テーマである、なぜ人は想像の産物のために命を捨てるのか、という問いも、そのようないまわしさが「国」というものにつきまとうようになったからこそ浮上したものであるといえる。二度の大戦で払われた犠牲はあまりにも大きすぎる、という認識がなければ、アンダーソンの「なぜ犠牲を払うのか？」という疑問そのものが成立しえなかったであろう。

戦後において、「国」という言葉は、戦う理由を作り出すための言葉としては説得力を欠いたものになっていた。『ヤマト』は大日本帝国を連想される意匠と言辞によって構成されていたにも関わらず、彼らの戦いが、「国」や「日本」といった言葉で説明されることが作品中ではまったくなかったのはその現われといえよう。そして、「国」の代わりに『ヤマト』が使用したのは、「愛」という抽象的な言葉であった。『ヤマト』で語られた「愛」は、小は二人の男女の間のものから、大は人類全体、宇宙全体に及ぶものまで自在に伸縮した。『ヤマト』の主人公、古代進は、敵の巨大戦艦に体当たりすることを決意した時、生き残りの仲間たちにヤマトからの退艦を促す。古代の意図を察した仲間たちが、古代と一緒に戦いたいと口々に言うのに対し、古代は次のように語る。

---

[24] 『SPACE CRUISER YAMATO』株式会社オフィスアカデミー、発行年月日記載なし。p.32。プロデューサー西崎義展が次回作として『宇宙戦艦ヤマト・新たなる旅立ち』(1981)を紹介しているため、1978-1981 の発行だと思われる。

> みんなは俺がこれから死にに行くと思っているんだろう。そうじゃない。俺もまた生きるために行くんだよ。命というのは、たかが何十年の寿命で終わってしまうような、ちっぽけなものじゃないはずだ。この宇宙いっぱいに拡がって、永遠に続くものじゃないのか。俺はこれから、そういう命に自分の命を変えに行くんだ。これは死ではない。

仲間たちを地球に帰した後、古代は一人ヤマトを敵戦艦へと発進させる。ヤマトの艦橋で、古代は戦死した恋人、森雪を自分の隣に座らせ、話しかける。

> やっと二人きりになれたね。君には苦しい思いばかりさせてごめんね。これからいつも一緒にいるよ。人間にとって一番大切なことは愛することだ。でも、僕が一番大切なものは君だ。君への愛だ。雪、好きだ。大好きだ。大きな声で言える。雪。僕たちはこの永遠の宇宙の中で星になって結婚しよう。これが、二人の結婚式だ。

宇宙全体の中の生命としての自分と、恋人と自分の間にある二人だけの「愛」が、『ヤマト』では連続するものとして語られる。「国」という要素が作品から取り除かれた結果がもたらしたものは、共同体のために自ら命を散らす行為の否定ではなく、「国」という概念を通さず、人間同士の「絆」を、直接的に命を捧げる対象として語ることであった。その「絆」は、主人公を中心にして自在に伸縮する人間関係のネットワークとして想像されるものであり、個人間の人間関係を、「国」や「社会」といった観念を通さずに宇宙全体のものへと拡大するものである。

４．90 年代における自我の世界論、宇宙論への拡大

日本のマンガやアニメにおいて、「絆」が伸縮自在なものであることが明確に意識されるようになったのは、90 年代になってからのことである。90 年代後半には、自分とヒロインの関係を世界そのものだと主張する作品が多数作られた。それらは、「セカイ系」と呼ばれる。そのセカイ系を世間一般に普及された作品が、1995 年に発表され、大ブームを引き起こした『新世紀エヴァンゲリオン』である。『エヴァンゲリオン』の主人公、碇シンジは、人とのコミュニケーションを苦手とする内気な少年である。碇シンジは、EVA と呼ばれるロボットに乗り、「使徒」と呼ばれる謎の敵と戦い続ける。少年がロボットに乗って敵と戦うという話の枠組みそれ自体は、『グレンダイザー』のようなロボットアニメのパターンを踏襲している。しかし、謎の敵「使徒」は最後まで謎のままであり続け、作品は、ストーリー内容を合理的に説明することを放棄する。そして、主人公の心象風景を不可思議な映像や意味不明な言葉によって描くようになっていく。

アライ＝ヒロユキは、『エヴァンゲリオン』の特徴として、実験的手法、自我の探求、神

秘主義と科学の融合の三つをあげる。そして、『エヴァンゲリオン』の実験的手法は、作中で描かれた人間関係が実質を欠落したものであることを糊塗し、欠落ゆえに発生する堂々巡りを自我の探求と錯覚させるための手段であったとする。その探求は、実際には探求ではなく、自我の輪郭をなぞるナルシズムに過ぎないとアライは考える。そして、神秘主義や疑似科学の専門用語を大量に使うことで、自我の輪郭をなぞる行為を無媒介に世界論、宇宙論にまで拡大したと指摘する。

> 『エヴァンゲリオン』のオカルトと科学の過剰なまでのレトリックには、行き場のないわれわれの閉塞感がそのまま映し出されているかのようだ。そもそも、この物語には社会の概念がない。この物語に登場するおもな組織は、特務機関ネルフ（筆者註：主人公たちが所属する組織）と第 3 新東京市立第壱中学校（筆者註：主人公が通う学校）、それに秘密結社ゼーレ（人類補完委員会）（筆者註：全ての黒幕）だけである。これをわれわれの日常生活に当てはめるなら、同好サークルと学校（会社）、そして秘密結社フリーメーソン（なんでもよいが）となるだろう。
> トラウマをもったシンジ以下、登場人物たちは「自分」の問題にひたすら悩む。そしてそれと対になっているのが人類の未来と終末の問題である。この中間の問題、政治や行政、あるいは共同体の問題はすっぽり抜け落ちている。
> これは『エヴァンゲリオン』が、ひたすら自我の輪郭をなぞる物語であることに由来する。乳白色の部屋[25]から人類創世の謎へ。世界は全て自我で塗り込められている。[26]

アライは、宇宙論とは物理科学のことを指すのではなく、自分たちが世界の成り立ちをどう理解し、受け止めているかを説明する宗教的言説だとする。それは、根本的には、この世界や宇宙、あるいは人類や生命の歴史の中に自分を位置づけ、自分が弧絶した存在であるということを否定するものである。しかし、科学は人間に対し、人間は孤独であることを提示してしまう。そのような科学に対し、科学によって反駁しようとする試みが、「オカルト＝サイエンス」である。『エヴァンゲリオン』で語られる心象世界は、オカルトによって、「社会」の観点を喪失したまま自我を全世界そのものへと拡大していく宇宙論だとアライは批判する。

アライの『エヴァンゲリオン』批判には異論があるかもしれない。しかし、『エヴァンゲリオン』がある種の「自分探し」であり、孤独な少年がこの世界に自分の居場所を求めて苦しむ物語であることを否定する者は少ないであろう。澤野雅樹はシンジが危険を犯して使徒と戦う理由は、自分が他人から必要される理由を獲得することで、自分の居場所を獲

---

[25] 「イメージフォーラム」の映像コンクール 1996 年度の優勝作品、『桃色ベビーオイル』（和田淳子）のこと。乳白色の部屋に閉じこもった裸の少女がモノローグを語り続けるという作品。アライは、これを実験的な手法をもって自我の輪郭をなぞりつづける快楽に浸り続ける作品の一例としている。

[26] アライ＝ヒロユキ「『新世紀エヴァンゲリオン』のバランスシート」『Pop Culture Critique Vol.0 『エヴァ』の遺せしもの』青弓社、1997 年、p.73。

得するためだったとする。

> 父に捨てられたと思いこんでいる少年、碇シンジは「血の臭いのするエントリープラグ」にその身を投げいれ、EVA 初号機に乗る。彼はなぜ乗るのか——「みんなが誉めてくれるから」。彼は「逃げちゃだめだ」と鸚鵡のように繰りかえし、目の前の使徒に突撃してゆく。EVA という怪物に脅え、使徒に脅えながら。おそらく巨大な敵と対峙する恐怖を『エヴァ』ほど生々しく描きえた作品は、これまで一度もなかった。しかしながら彼が「逃げちゃだめだ」と繰りかえすのは、ただ使徒が恐ろしいからだけではない。それなら素直に逃げてしまえばいい。むしろ恐ろしいのはそのこと。使徒から逃げることであり、その結果として誰からも必要とされなくなることなのである。碇シンジのか細い呟き——「嫌われたらどうしよう」。[27]

「エントリープラグ」とは EVA の操縦席のことである。『エヴァンゲリオン』の操縦席は、カプセル状であり、カプセルの中身は粘着質で血の臭いがする液体で満たされていた。『エヴァンゲリオン』の操縦者は、羊水に浸る胎児が母親と一体化するように、血の臭いがする液体に浸ることで EVA と一体化する。後のエピソードで、EVA はシンジの母が開発したものであり、開発中の事故でシンジの母が EVA の中に溶け込んでしまったことが語られる。父に捨てられた息子は、母と一体化することで自分の居場所を獲得するのである。

フランスの漫画家メビウスは、日本から輸入された TV アニメ『グレンダイザー』を、「人と機械の境界が薄れていく時代」を描いた点を評価した。しかし、『グレンダイザー』における人と機械の一体化は、主人公が機械であるロボットを操縦するという形でなされていた。それは、自動車と運転手が一体化するというレヴェルの出来事である。『エヴァンゲリオン』はそれを、母と胎児の一体化にまで推し進めた。メビウスが評価した『グレンダイザー』の二つの魅力のうち、「宇宙の神秘への誘い」は、自分が弧絶した存在であるということを否定する宇宙論に、「人と機械の境界の喪失」は、この世界に自分の居場所を獲得するための手段へと発展したのである。

５．自己愛のメカニズムが生み出す「制圧と収奪のプロセス」

では、その居場所を獲得するためのプロセスはどのようなものであるのか。自分の居場所の獲得は、自己肯定とそれに伴う、自己愛の獲得に直結するものである。ルネ･ジラールがその著書『欲望の現象学』[28]で述べた欲望の三角形の議論は、自己愛が達成される過程を理解する上で重要なものだといえる。ジラールは、人間関係とそこに働く欲望を、主体、

---

[27]澤野雅樹「左利きの小さな戦い——ＥＶＡに乗る者たち」『ユリイカ』青土社、1996 年 8 月、p.166。

[28] ジラール、ルネ（古田幸男訳）『欲望の現象学　ロマンティークの虚偽とロマネスクの真実』法政大学出版局、1971 年。[Girard, René, *MENSONGE ROMANTIQUE ET VERITE ROMANESQUE*, Bernard Grasset,1961.]

対象、媒体の三角関係でとらえ、主体は媒体を模倣することで対象を欲望するとした。その例として、セルバンテスの『ドン・キホーテ』があげられる。ドン・キホーテは、騎士物語の主人公アマディースを模倣することで、自分の目の前にあるものに対する自己の行動を決定する。ジラールは、人は自発的に対象を欲求するように見えて、実は、ドン・キホーテがアマディースを模倣するように、他者である媒体を模倣することで対象を欲求することができるようになるのだと主張する。そして、主体は、ドン･キホーテがアマディースと自分を同一化させようとするように、媒体を模倣することで、自分を媒体と一体化させようとする。かつては、模倣の対象は神であった。しかし、現代においては、それは主体と同じ人間となる。ジラールにとって現代は、人が神に成り代わる時代である。そして、ジラールは、主体の媒体との同一化を求める欲求は、主体が欲望対象に対して感じる欲求よりも強いものになりうることを繰り返し強調する。この同一化の欲求は、人と人とを結びつける最も強い紐帯となりうるものなのである。

ジラールの欲望の三角形は、常に三人の人間の存在を必要とするわけではない。ジラールは、自我は二つに分裂することで、欲望の三角形の二頂点を占めることがあるとする。自我が、自我そのものと、自我の入れ物である肉体とに分裂し、その肉体を他者が欲望する時、自我は、他者の欲望を模倣することで自分の肉体を愛することが可能になる。つまり、他者が自分を必要としてくれることによって、自分が自分を愛する自己愛が可能となるのである。『エヴァンゲリオン』の主人公シンジは、敵と戦い続けることによって、皆に必要とされる存在になろうとする。それは、皆に、そして父でありネルフの司令官である碇ゲンドウに必要とされることによって、自分を愛そうとする行為ともいえるだろう。人間関係に欠陥を抱えた者が、屈折した回路をもって自己愛を獲得しようとする行為は、シンジだけではなく、『エヴァンゲリオン』の登場人物全員に見られるものである。『エヴァンゲリオン』のヒロインで、シンジと同じ EVA のパイロットである、惣流（そうりゅう）・アスカ・ラングレーの場合、その行為は己の優秀さを外部に喧伝するという形で現れる。シンジは父に認められるために､アスカは自分の能力を誇示するために､命を賭けて EVA に乗り続ける。しかし、澤野雅樹は、EVA を操縦する能力で得られる他人からの評価によって自分の居場所を獲得するという方法では、シンジやアスカは救われないとする。能力が役に立つから必要とされるということと、愛されるということは同じではないからである。能力は、その能力を必要とする「目的」が達成された瞬間に「用済み」となる。能力によって得られる他人の評価に依存する人間は、能力が「用済み」となった瞬間に、自身の存在そのものが「用済み」となるであろう。

『エヴァンゲリオン』のもう一人のヒロイン、綾波（あやなみ）レイにおいては、自我の分裂は単に心の問題としてだけではなく､肉体と記憶の間の物理的な断絶として発生する。レイは EVA を動かすために作られたクローン人間であり、一人の綾波の肉体が戦死すると、別の綾波の肉体にその記憶が移植される。澤野は、レイがどのような人物なのかを描いた回である

第６話「決戦、第３新東京市」[29]に着目する。危険な作戦が実行される直前、シンジはレイに彼女が EVA に乗って戦う理由を尋ねる。

シンジ　綾波は何故これに乗るの？
レイ　（間）絆だから。
シンジ　絆？
レイ　そ。絆。
シンジ　父さんとの？
レイ　みんなとの。
シンジ　強いんだな、綾波は。
レイ　私には、他に何もないもの。
シンジ　他に何もないって？
レイ　時間よ。行きましょ。じゃ、さよなら。

澤野は、レイが言う「絆」を、「レイと他者と繋ぎとめる唯一のもの」だとする。そして、その「絆」は、本義である他の人間と自分を結びつけるものという意味—レイの場合、ネルフの最高指揮官であり、シンジの父である碇司令との結びつきが特に強調される—から、分裂した自分の意識と自分の肉体を結びつけるものへと変化したとする。

> すぐさまアスカは（筆者註：レイへの）攻撃に転じるだろう。些細な能力にしがみつく自分がそうであると考えぬまま、レイのことを命令を忠実に遂行するだけの人形だと罵るのである。そしてレイはただ「私は人形じゃない」とだけ呟くだろう。「あんた、碇司令が死ねと言ったら死ぬんでしょ」。「そうよ」。アスカにしてみれば、死ねと言われて死ぬような者は人形でしかない。しかし、レイにすれば、まさにその逆なのだ。人形でないからこそ、彼女は死ねと言われたとおりに死ぬことができる。アスカは、仮に死ねと言われたら、あんたはどうするのか、という例題を口にしたにすぎない。しかしレイは、例でも仮定でもなく、実際にそう命じられたときに自分がすることを答えている。アスカは自分の能力が卓越したものであることに固執している。しかし、レイは能力はおろか生存にすら期待していない。アスカは女になることを嫌悪しながら、少女の身軽さを失い、次第に重厚な女になってゆく。レイは現実のどんな少女よりも希薄であるがゆえに、女という生物すら知ることがない。アスカはあくまで評価に固執するだろう。しかしレイが固執するのは人間関係ですらない「絆」なのだ。それは微かな思考の鼓動を傷だらけの身体に結びつけ、それらを同じ私と呼ぶための「絆」でしかない。他者との絆というより、むしろ「私＝私」という等式のかなめである絆、取るに足りぬイコールの符号である。「これは誰？　これは私。私は誰？　私は何？　……私は自分。この物体が自分、自分を作っている影、目にみえる私。でも私が私でない感じ、とても変。……あなた、誰？　あなた、誰？　あなた、誰？」（第拾四話）。まるで空虚を鏡に映したよ

[29]第６話「決戦、第３新東京市」演出・石堂宏之、脚本・薩川昭夫、庵野秀明。

うな台詞だ。鏡像は私の輪郭を定めるどころか、もう一つの分身になり、捉えどころのないままに増殖してゆく。綾波レイは一つの秘密になる。彼女は秘密としての少女であり、物語のゼロ記号なのである。[30]

澤野は、レイが「絆」を信じ続ける限り、ネルフの指導者たちによる「制圧および収奪のプロセス」[31]は滞りなく進行すると指摘する。澤野がいう「制圧」とは、人間がこの社会で生きていく能力を獲得する過程で、自分の生来の姿を歪められていくことを指す。それは、左利きの人間が右利きのために作られた世界で生きていくために、右手を使って生きていくさまに譬えられる。電車の自動改札が右腕で使われることを前提としており、利き手が左手の人間のことをまったく配慮していないことを、右利きの人間は気づきもしない。電車の自動改札を使えるようになる過程は、右利きの人間にとっては適応の過程であるが、マイノリティである左利きの人間にとってその過程は、自分本来の利き腕を「凍え」させられ、支配される過程となる。そのため、右利きの人間に代表されるマジョリティが「適応」と呼ぶものは、実際には「制圧」と呼ぶべきものなのである。澤野は『エヴァンゲリオン』の登場人物たちを、「目的」とそれを達成する「能力」によって自分の居場所を獲得するという「有用性の空間」を生きることを余儀なくされながら、その空間へ外部からやってきた者であると位置づける。そして同時に、そもそも人間一般が、「有用性の空間」に生きることを余儀なくされ、本来のあり方から制圧された存在なのだと主張する。『エヴァンゲリオン』の登場人物たちの苦しみは、左利きの人間がこの世界を生きていく時に感じる違和感に重ねあわされることによって、人間一般の苦しみへと普遍化されることになる。

しかしながら、澤野が指摘する「制圧および収奪のプロセス」が、本当に「左利きの違和感」と結びつくものであるかどうかは疑問と言わざるをえない。シンジ、アスカ、レイが EVA に乗って戦い続けねばならないことと、左利きの人間が右利き中心に作られた社会を生きていくために、自分の利き腕を「凍え」させねばならないことと同じではない。左利きの人間は社会によって自分本来の能力を抑圧されるのに対し、シンジたちに望まれていることは、自分が持つ本来の能力を発揮することだからである。

EVA に乗って戦うことがジラール的な意味での媒介による「制圧および収奪のプロセス」になってしまうのは、発揮された能力に対し正当な代価が支払われることがけっしてなく、戦いが主人公たちの自己犠牲によって維持されるものになっているからである。もし、主体と媒介の関係が、労働とその対価によって成り立つ対等な契約関係であるならば、両者の関係は、互いが互いに利益を与え合うことによる Win-Win 関係であり、「制圧」はともかくとして、少なくとも、媒体側による一方的な「収奪」にはならない。問題は、自由意志による契約と、その契約に基づいた労働と対価の公正な交換という「有用性の空間」の

---

[30] 澤野雅樹「左利きの小さな戦い――ＥＶＡに乗る者たち」『ユリイカ』青土社、1996 年 8 月、p.168。
[31] 同書、p.143。

論理が最後まで貫徹されないことにこそある。
「有用性の空間」の論理が貫徹されないのは、『エヴァンゲリオン』の世界には、公正な交換を望む者が実際には一人もいないことにその理由がある。収奪を行う側が、自分たちの利益を減じるようなことを望まないのは当然である。しかし、収奪される側もまた、自分たちの払った犠牲に対する当然の対価を受け取ることを拒絶する。なぜなら、シンジやアスカ、レイが媒体に対して期待しているのは、対価ではなく、自己愛を実現するための「絆」だからである。自己愛を実現しようとする主体は、媒体の自己に対する欲求を模倣することで、自分の自分に対する欲求を実現しようとする。そのため、媒体の自分に対する欲求は、自分の全人格をまるごと肯定する「愛」でなければならず、自分の能力だけを必要とするものであってはならない。もし、自分の犠牲に対する対価を受け取ってしまえば、主体と媒体の間に成立しているものは、互いの全人格を肯定しあう関係ではなく、対価交換に基づく契約関係に過ぎないことになる。そのため、主体は契約関係を拒絶し、自分の願望を媒体と自分の関係に投影しようとする。この時、主体は関係の実態に関わらず、その関係が自分の全てを肯定するためのものであるかのように振る舞う。かくして媒体は、主体の振る舞いを支える役割に収まることで、主体による無償の献身を受けることができる。

６．登場人物たちに犠牲となることを納得させる二人の関係

このような、媒体が主体を搾取する関係は、『エヴァンゲリオン』のような人間関係が複雑な作品よりも、登場人物が善悪によって明快に塗り分けられた作品の方により鮮明に現れる。「プリキュア」シリーズの第 6 作である『フレッシュプリキュア！』[32]では、ヒロインたちは総統メビウスが率いる管理国家ラビリンスと戦う。ラビリンスの女幹部イースは、東せつなという少女に化け、主人公、桃園ラブ（キュアピーチ）に近づき、その変身のためのアイテムを奪い取ろうとする。しかし、ラブが示す屈託の無い友情にせつな（イース）は戸惑い、動揺する。
イースは総統メビウスに絶対の忠誠を誓っている。しかし、その誓いは単なる上下関係だけで成立しているわけではない。メビウスは、強力な怪物を生み出すカードをイースに渡し、それでプリキュアを倒すようと言う。だがそれは命令という形をとらない。

メビウス　このカードは強大なパワーを生み出す。ただし、代償が必要となる。
イース　代償？
メビウス　カードを使う者は激痛を受けるのだ。痛みに耐えられず、最悪、命を縮める可能性もある。

---

32 『フレッシュプリキュア！』2009-2010、シリーズディレクター・志水淳児、座古明史、シリーズ構成・前川淳。

イース　（息をのむ）

メビウス　いや、やはりよそう。お前をそのようなめにあわせるわけには。

イース　私は耐えられます！　どんな痛みにも。メビウス様のために必ずプリキュアを、倒してみせます！　この命に代えても！[33]

メビウスはイースにカードを渡しかけるが、一度はそれをやめる。やめる理由はイースの身を案ずるメビウスの愛情である。しかし、メビウスに愛情を示されたことによって、イースはその愛情に応えなければならなくなる。一度は撤回された命令にイースは自ら志願する。メビウスがイースに示した愛情は、仮に本気のものであったとしても、きわめて微細なものに過ぎない。だが、その愛情がイースを特別な存在として肯定するものである以上、イースはその愛情に自分の全人格をもって応えねばならない。それは、メビウスのために自分を犠牲にするという行為をイースに強制する。愛情は「役に立つから必要とされる」という有用性に基づく関係を超えるものとしてある。しかし、同時にその愛情は、メビウスの「目的」にイースがその「能力」によって役に立つという有用性によってしか保証されていない。個人の全人格を肯定する愛と、有用性によって成立する関係が重ねあわされることにより、メビウスによるイースの搾取が成立する。イースがメビウスとの絆を信じる限り、メビウスによる「制圧および収奪のプロセス」は滞りなく進行する。

イースは、メビウスの望み通りに自分を傷つけながらプリキュアに戦いを挑み続けるが、イースが傷つけば傷つくほど、メビウスのイースに対する態度は冷たくなる。メビウスがイースを必要とする理由が彼女の「能力」にある以上、彼女が傷つき「能力」を失っていくにつれて、メビウスにとって彼女は「用済み」な存在となっていく。第 22 話「せつなとラブ　あなたがイースなの？」[34]で、街の人ごみの中を歩くせつな（イース）は、衰弱のため、自分がラビリンスの街を歩いている幻覚に襲われる。幻覚の中にメビウスの後ろ姿を認めた彼女は、メビウスに向かって「見て！　私を見て！」と叫ぶが、幻のメビウスは彼女に背を向けたまま立ち去っていく。イースがメビウスに求めるものが彼に自分を認めてもらうという自己承認であること、そして、イースとメビウスの関係では、それがけっして満たされることのない欲望であることがこの場面で示されている。

イースとメビウスの関係が、全人格を肯定する愛と有用性に基づく関係の違いを露にして破綻するのに対し、せつなとラブの関係は破綻することはない。ラブはせつなという存在そのものを純粋に求め続けている。ラブがせつなとイースが同一人物であることを知って動揺するのは、せつなに裏切られていた、という思いよりも、自分の大好きなせつなが虚像に過ぎないということによるところが大きい。ラブ（キュアピーチ）は、せつなをラビリンスから取り戻すためにイースとの最期の戦いに挑む。イースとピーチの戦いは、殺し合いではなく、二人が互いの感情を確かめ合うための拳による会話となる。

---

[33] 第 19 話「新たなカード！　イースの新しい力！！」演出・川田武範、脚本・成田良美。
[34] 第 22 話「せつなとラブ　あなたがイースなの？」演出・松本理恵、脚本・成田良美。

イース　初めて会ったあの日、幸せが訪れるなど、でたらめな占い（筆者註：せつなは占い師を名乗ってラブの前に現れた）を真に受けては喜び、その後も、些細な事で幸せを手に入れたと言ってははしゃぎ、罠にかけようとしているのに、微塵も疑うそぶりを見せず、いつもいつも、馬鹿みたいに笑ってる、そんなお前が、お前が！

イースとキュアピーチ（ラブ）、互いに拳をふりあげて飛び上がり、相手めがけて突っ込んでいく。

イース　うらやましいと思った！

拳がぶつかりあい、衝撃音と共に地面に落下するイースとピーチ。
戦いの様子を見ていたピーチの仲間たちが二人の落下地点に駆けつける。
地面の上に大の字になって倒れているイースとピーチ。

イース　うらやましいと思ったんだ･･･
ピーチ　そうか、良かった。
イース　え？
ピーチ　やっぱり、イースじゃない。せつなだったんだね。[35]

この戦いの後、イースは死ぬ。しかし、彼女は新しいプリキュア、キュアパッションとなって再生する。彼女は、「せつな、その正体はイース」から、「キュアパッション、その正体はせつな」へと生まれ変わったのである。せつなにとって、幸せを見つけては笑っているラブは、メビウスに代わる新たな媒介であり、ラブの生き方は模倣の対象となる。ラブの方もまた、せつなを自分にとって必要な存在として求め続ける。イースとメビウスの関係が、片方が全人格的な愛を求めているのに対し、片方は有用性のみを求めているという点において非対称なものであり、それゆえに欠損していたのに対し、せつなとラブの関係は双方が共に相手の全人格を求めており一致している。そのため、二人の関係は欠損の無い完全な関係となる。

しかしそれは、せつなが「制圧および搾取のプロセス」から脱したことを意味するわけではない。せつなのラビリンスからの解放が、イースの死とキュアパッションとなっての再生によってなされたことは、せつなに伝説の戦士プリキュアとして戦い続けることを要求する。キュアパッションは、イース同様に、「戦い」での勝利という「目的」のために有用であることを求められ続ける。せつなとラブの関係が有用性を超えるものとして設定されていても、せつなの思いは、プリキュアたちの勝利という「目的」にキュアパッション

[35]第 23 話「イースの最期！　キュアパッション誕生！！」演出・石平信司、黒田成美、脚本・前川淳。

の「能力」によって役立つという有用性によってしか具体的なものとならない。そして、「戦い」はその参加者に犠牲を払うことを常に要求し続ける。

せつなとラブの関係が、イースとメビウスの関係と違い欠損の無い完全形であることは、より過酷な自己犠牲をせつなに課す。もちろん、ラブはせつなの自己犠牲など求めてはいない。しかし、メビウスがカードをイースに委ねた時も、メビウスはイースに犠牲となることを強要したわけではない。逆に、イースが傷つくことを自分は望まないと言明することで、イースを自発的な自己犠牲へと追い込んだのである。そして、「せつな、その正体はイース」と同様に、「キュアパッション、その正体はせつな」もまた、我が身を犠牲にして戦い続ける。第42話「ラビリンスからの招待状！」[36]では、せつなは仲間たちを危険に巻き込まないために、敵と刺し違える覚悟をして、たった一人で敵のアジトへと乗り込んでいく。

もちろん、ラブにはせつなを搾取するつもりなどない。しかし、「制圧と収奪のプロセス」は、本人たちの意図に関わりなく進行していくものである。このプロセスからの脱却の可能性は、二人の関係が「戦い」のための自己犠牲によって維持されているという事実を二人がいかに克服するかに委ねられている。その克服には、二人の関係の正しさが、プリキュアたちの総統メビウスとの戦いでの勝利によって立証されるという物語の構図からの脱却が必要となる。だが、それは正義の味方であるプリキュアが、悪と戦い、それに勝利するという物語の枠組みそのものに対する懐疑となる。『フレッシュプリキュア！』は、その懐疑の萌芽となりうる要素は見出すことができるものの、物語の枠組みを堅持しており、ここに『フレッシュプリキュア！』という作品の限界があると言わざるを得ない。それは、『フレッシュプリキュア！』だけではなく、「プリキュア」シリーズそのもの、そして、日本の「戦い」を題材としたマンガ・アニメに共通して存在する限界だといえる。

7．日本のマンガ・アニメにおける「絆」の果たす役割

イースとメビウスの関係とせつなとラブの関係は、対照的なものとして作中で描かれるが、実は同じ基盤の上に成り立っている。どちらの関係も、この世界には完全な関係が存在しており、個人はその関係によってこの世界の中に肯定的な位置づけが与えられるべきである、という考えに基づいている。この考えが、自分は完全な関係によって肯定されねばならない、という強迫観念を主体の中に生み出す。強迫観念にとらわれた主体は、今、自分が置かれている関係に、完全な関係のあり方を投影することで、自分は完全な関係によって肯定されていると思いこもうとする。この時、主体は、まるで自分が完全な関係の中にいるかのような演技を始める。この演技は、他人ではなく、自分を騙すためのものである。媒体のための自己犠牲は、その演技の極点だといえる。演技によって自分を騙すことに成功した時、主体には収奪する者の存在が認知できなくなる。完全な関係の存在を妄

---

[36] 第42話「ラビリンスからの招待状！」演出・長嶺達也、脚本・山下憲一。

信することは、「制圧および収奪のプロセス」を自分に対し隠蔽することでもある。

『フレッシュプリキュア！』の場合、メビウスが悪、ラブが善と明確に色分けされているため、二つの関係もその違いが鮮明である。しかし、普通は、善悪の境界が曖昧で多義的なものであるように、非対称な欠損した関係と、欠損の無い完全な関係の境界も曖昧で多義的なものである。中には、主体は自分が搾取されていることを理解しながらも、その地位に甘んじ、媒体は自分が搾取者であることに罪の意識を感じて自分を責め続けるという、互いに互いを鬱へと追い込んでいくような関係もある。そのような関係は、2 章、および、4 章での『GUNSLINGER GIRL』[37]の分析において詳しく論じる。今ここで確認したいのは、日本のマンガ・アニメにおいて語られる「絆」の正体である。それは、自分の全人格を肯定するものである完全な関係が存在するという仮想と、その仮想の投影対象になりうる人間関係全てを指す概念だといえよう。仮想と、仮想が投影される関係、そして、投影が行われた結果生じる虚像、この三者の区別が、その渦中に居る者にはできない。自分が求めている関係はどんなものであるか、ということが主体にはわからない。媒介に愛されることによって主体が自分自身を愛することが可能になるという自己愛のメカニズムを、主体は認識していない。そのため、完全な関係という仮想にとらわれた主体は、自分が渇望しているものの正体がわからないまま、仮想から生まれた様々な事象を、渇望を満たすものだと思い込み、それら全ての混合物を「絆」の語によって肯定しようとするのである。

８.「傷つく身体」の表現が暴く「絆」の虚構性

「戦い」を題材としたマンガ・アニメでは、完全な関係は戦闘を遂行するために編成されたチームに投影され、その小さな戦闘共同体が「絆」の担い手となる。収奪者の存在は互いの間に「絆」が存在するという信仰によって隠蔽され、「戦い」によって発生する犠牲はその共同体の構成員同士の一体感を高める役割を果たす。先にも引用したように、アンダーソンは、二度の世界大戦の異常さを「かつてない規模での殺害が認められた、ということにではなく、途方も無い数の人々が自分の命を投げ出すことを促された」ことにあったとした。完全な関係は、人々を自己犠牲へと駆り立てる原理であり、「絆」の語はその原理を発動させるマジックワードとしての役割を果たす。アンダーソンは「国」を、人々を自己犠牲へと駆り立てることができる唯一の「想像の共同体」であるとしたが、それは、現実において、完全な関係を担いうる最も巨大な共同体が「国」であった、ということを意味する。「国」の紐帯となる“natural ties”が、個人が利害関係に基づいて意図的に作り出すことができないものだと考えられているがゆえに、「国」によって担われる人間関係は、「目的」と「能力」に根拠を持つ有用性の関係を超えるものであり、その人の全人格を肯定するものだと人々に認識されるのである。

---

[37]相田裕『GUNSLINGER GIRL』メディアワークス、2002-2012。

その認識の虚構性は、犠牲を払って手に入れたものがあまりにも卑小であった時、あるいは、犠牲が払いきれないほど巨大なものになってしまった時に露になる。その具体例として、戦前の軍国美談をあげることができるであろう。中内敏夫は、戦前の教科書に掲載された軍国美談を「強い教材」と「弱い教材」とに分類する。「強い教材」とは、教科書が改訂されても繰り返し掲載される美談であり、「弱い教材」とは、改訂によって教科書から姿を消してしまった美談である。中内は「弱い教材」の一例として第三期（1918-32）に掲載された『一太郎やあい』をあげる。これは、日露戦争の時、六十四、五の老婆が、兵士を乗せて出航する船に向かって岸壁から「一太郎やあい」と呼びかけ、「うちのことはしんぱいするな。天子様によく御ほうこうするだよ。」と叫んだというエピソードである。『一太郎やあい』は、教科書に掲載されると同時に名作との評判を呼び、雑誌や新聞が『一太郎』の特集を組むなど『一太郎』のブームが起こった。そのブームは一太郎とその母のモデルが誰かという興味を人々に抱かせた。1921 年 10 月の朝日新聞は、二人のモデルである岡田梶太郎、かめ親子を発見したと報道する。しかし、戦争から帰還した梶太郎は悲惨な状況に陥っていた。梶太郎は戦傷の後遺症による痛みに悩まされるようになり、さらに、戦地で受けた凍傷が悪化したために手の指六本の切断を余儀なくされる。一時賜金も指の手術に使い果たし、指を失ったために仕事もできない梶太郎は、病床で貧窮に苦しんでいた。

新聞が報じたこの現実は、『一太郎やあい』を教科書に掲載した教科書の編纂者たちにとっては都合の悪いものであった。

> このような、文字通りの「今は廃兵の勇士」の「悲惨な生活」は、「うちのことはしんぱいするな。天子様によく御ほうこうするだよ」と国定教材の母である岡田かめ（筆者註：梶太郎の母）に叫ばしめた天皇の軍隊の約束ごとにまっこうから背反する。事実が新聞スクープによってあらわになったとき、教材「一太郎やあい」づくりに関与した係官たちがろうばいしたことはいうまでもない。八波監査官は、その講演速記録『読本中心国語の講習』（一九二六年）に、「自分は東京朝日でこの記事を見てぎょっとした」と正直にのべている。
>
> （中略）
>
> 仲介役をした佐々木東京高等師範学校教授[38]は、スクープ直後の東京朝日新聞に所感を発表し、「たとえ本人が生きていようとも[39]此の美しい行為のみが抽象化されて伝えらるる限り一向差支えない」としながら、「只心して貰いたい事は、かかる話はその伝え方如何によって児童の一本気な頭に「美しき話」と悲惨なる事実の結びに矛盾を感ぜしめ正当な理解をも妨げることが往々ある」との心境を告白した。[40]

---

[38] 『一太郎やあい』は、佐々木が香川県の県官から聞いた話を八波が教材化したものである。

[39] 当時の教科書には、現在生きている人のことは書かない（皇族は例外）という原則があった。

[40] 中内敏夫『軍国美談と教科書』岩波書店、1988 年、p.70。

その後、梶太郎、かめ親子を救うべく、募金や銅像建設などのキャンペーンが行われることになるが、教材『一太郎やあい』は一期のみの掲載で教科書から姿を消すことになる。「御ほうこう」という自己犠牲の結果が「悲惨な生活」であったという事実は「矛盾」と認識されるものであり、それは軍国美談の虚構性を明らかにしてしまうものと考えられたのである。

最初から現実の出来事ではないことが原則であるマンガやアニメは、軍国美談と違い物語内容と事実の背反によって虚構性が暴露されるという問題に直面することは基本的にはない。しかし、現実の戦争では、人は傷つくのであり、その傷ゆえに苦しまねばならないという事実は、虚構の「戦い」にも影響を与えずにはいられない。それが「戦い」を描く以上、傷つくことを描かずにはいられなくなる。マンガやアニメは、傷つく身体を描くことを要求する「リアリズム的要請」に応えながら、犠牲の大きさと、犠牲によって手に入るものの大きさをコントロールすることで、作中に仮想的な関係である「絆」を実現しようとする。

『さらば宇宙戦艦ヤマト』の古代は、自分の死を死ではなく、宇宙全体の生命になりに行くことだと主張した。その主張は、死という犠牲を最小にすると同時に、犠牲の結果として手に入れるものを宇宙という最大級のものに設定するものといえる。『フレッシュプリキュア！』では、プリキュアたちがピンチに陥る度に奇跡が起こり、その奇跡によってプリキュアたちは強大な敵に対して逆転勝利を収める。その奇跡はプリキュアたちが戦いを遂行する上で支払った犠牲が、彼女たちの破滅にまで発展することを阻止する。『さらば宇宙戦艦ヤマト』や『プリキュア』におけるこれらの例は、犠牲というものが持つ悲惨さを隠蔽することで、「絆」の虚構性を隠蔽した例といえる。逆に、「絆」の虚構性を暴く必要がある時には、犠牲の表現は抑制なしに行われることになる。『フレッシュプリキュア！』では、せつなとラブの関係が真実のものであるのに対し、イースとメビウスの関係は虚偽のものとされた。その虚偽性を明らかにするために、イースがボロボロに傷ついていく姿が執拗に描かれることになる。満身創痍のイースが、背を丸め、足を引きずりながら歩く姿が、『フレッシュプリキュア！』において、最も生々しい傷つく身体の表現であった。

つまり、日本の「戦い」を題材としたマンガ・アニメでは、そこで描かれる「絆」の虚構性を暴くことが目的とされる時に、犠牲の悲惨が執拗に描かれる。そして、逆に「絆」の実在性、正当性が主張される時に、犠牲を克服する奇跡や、犠牲によって獲得されるものを無限大に拡大する宇宙論的言説が登場してくるのである。この両者の相関関係によって作品の物語内容が決定される。正義の味方が悪と戦い、それに勝利するという物語の枠組みが堅持される作品では、「絆」の存在は妄信され、主人公とその仲間たちは「絆」を体現する存在として描かれる。主人公は敵との戦いでどんなに大きな犠牲を払ったとしても、その犠牲を克服して立ち上がり、「絆」を否定する敵を倒すことで、自分たちが持つ「絆」の正しさを証明するのである。

９．新しいマンガ作品、アニメ作品を作り出すための方法論としての「傷つく身体」

「戦い」を題材としたマンガ・アニメを分析する上で犠牲は欠くことのできない重要な要素であり、その犠牲を描く上で「傷つく身体」の表現は必要不可欠なものである。大塚英志はその著書『アトムの命題』[41]において「傷つく身体」をキーワードにマンガ論を構築する。大塚は、手塚治虫の漫画記号説や、夏目房之介などによるマンガ表現論の主張に基づき、マンガのキャラクターは記号の組み合わせでできた図像だとする。マンガのキャラクターは生身の肉体ではない記号であるがゆえに、本当に傷つくことはなく、仮に傷つき死んだとしても、次の場面ですぐに回復することができる。それゆえに、戦前の日本のマンガやディズニーのアニメーションなどでは、生々しい死や負傷が描かれることはなかったと大塚は言う。しかし、第二次世界大戦の体験は、マンガのキャラクターに対しても傷つき、死んでいく身体を持つことを要請した。戦後マンガの特徴は、マンガのキャラクターが、非リアリズム的な記号的身体と、リアリズム的な傷つく身体を同時に持つことにあるのであり、その結果として発生する矛盾と葛藤が、日本の戦後マンガの爆発的発展を生み出したのだと大塚は考える。キャラクターもまた傷つき苦しむ身体を持つことの発見が、キャラクターにもまた、自分が悩み苦しむ内面を持つことの発見へと繋がっていき、今日のマンガやアニメにおける多様な心理描写へと発展していったという。

この大塚の主張には様々な問題点がある。まず、歴史論としては、戦前のマンガに「傷つく身体」の表現が無かったとは言い切れない、ということがあげられる。そして、最大の問題は、傷つく身体をリアリズムに、記号的な身体を非リアリズムに直結したことにある。実際には、人が血を流し苦しんでいる図像でも、繰り返しパターン化した使用をすれば、それはメカニカルな記号として機能し始めるし、逆に記号的な表現で現実に苦しむ人々を描きだすことも可能である。しかし、それらの問題の存在を認めても、大塚の主張の重要性は失われない。なぜなら、「戦い」によって発生する犠牲の大きさと、犠牲によって手に入るものの大きさを対比的にコントロールしつつ表現するためには、傷ついてもすぐに立ち上がることができる身体が必要だからである。『フレッシュプリキュア！』の場合、死んだイースは、キュアパッションとなって再生した。その後も、プリキュアたちは戦いの中で何度も傷つくが、その度に彼女たちは回復して立ち上がる。これらのことは、彼女たちの身体が、岡田梶太郎の身体とは違う、傷ついてもすぐに回復できる「記号的な身体」であるからこそ、可能になったことである。悪と戦い、それに勝利するという物語の枠組みは、「記号的な身体」によって維持されるのである。

それに対し、「傷つく身体」は、そのような物語の枠組みを突き崩す可能性としてある。そのことは、従来の物語の枠組みを打破する必要が生じた時に、「傷つく身体」がその必要に応える可能性たりうることを意味している。大塚の「非リアリズム」「リアリズム」の語

[41]大塚英志『アトムの命題　手塚治虫と戦後まんがの主題』徳間書店、2003 年。

は、前者が、物語の枠組みを堅持し、反復し続けることで作品を作り続ける表現方法を指し、後者は、枠組みを突き崩して新たな可能性を模索する表現方法を指しているといえる。大塚は、物語の枠組みを打破する必要は、我々が現実を生きる中で生まれるものだと考える。その結果、「傷つく身体」は、リアリズム的方向に属するものであり、一方、「記号的身体」は非リアリズム的表象として認識されることになった。

大塚の議論は、「戦い」を題材としたマンガ・アニメの発展過程を考える上で示唆に富むだけではなく、現在においても作品を作り出すための方法論として有効性を持っている。2011 年に発表された『魔法少女まどか☆マギカ』[42]は、『プリキュア』と同じく、魔法を使う少女に変身して悪と戦うヒロインたちを主人公にした作品であった。しかし、その内容は、『プリキュア』と違い、従来の「魔法少女もの」「戦闘美少女もの」と言われる作品ジャンルの枠組みを大きく揺るがすものとして話題になった。その物語の枠組みへの懐疑は第 3 話の巴マミの死から始まった。主人公、鹿目まどかは、自分のことを取りえのない凡庸な少女だと思っており、いつかみんなの役に立つような人間になりたいと願っている。そんな、まどかが出会った魔法少女、巴マミは、魔女と呼ばれる怪物から人々を守って戦うスーパーヒロインであり、まどかの憧れを体現する存在である。まどかは自分も魔法少女になってマミと共に戦いと思う。しかし、第 3 話「もう何も恐くない」[43]でマミは魔女と呼ばれる怪物に頭から齧られて死ぬ。その死に様は、まどかの魔法少女に対する憧れの気持ちを打ち砕いてしまう。

荻上チキは、マミの死の場面を見て、「『過去の作品群』に挑戦状を叩きつけている作品」であると理解したという。その挑戦状は、「ここ十数年のコンテンツが語ってきた『戦う理由』」に対する批判的検討という形で現れたと荻上はする。

> ✠これまでの魔法少女モノは、変身によって身体を瞬間的にアップグレードし、困難に立ち向かうという設定がベースになっているんだけれど、『まどか☆マギカ』はそうした魔法少女モノのお約束を巧みに利用しながら、ここ十数年のコンテンツが語ってきた「戦う理由」を批判的に検討しているのが面白い。
> ✠誰かのために役立つ自分になりたい、死にたくない、家族を守りたい、愛しい人の役に立ちたい、友人を窮地から救いたい……。作中で提示されつつも、まどかが魔法少女になる理由として選ばなかった選択肢は、どれも「手垢まみれの戦う理由」ばかりだった。
> ✠多くの少年漫画では、「『戦う理由』が弱い方が負ける」という暗黙のルールがあって、つまりは格闘そのものではなく、「背負った物語への支持合戦」にどう勝利するかが重要になっている
> ✠それも論理的な精緻さというよりも、結局は「大声で叫んだら勝ち」（例えば『ワンピース』。叫び声を上げるときの、ルフィの口の大きさを見よ！）になっているのだが、か細くつぶやき続けるまどかが、最後にはっきり口にする「戦う理由」は、「大声」というよりも「悟り」に近いもので、

---

[42] 『魔法少女まどか☆マギカ』2011、監督・新房昭之、脚本・虚淵玄。
[43] 第 3 話「もう何も恐くない」演出・八瀬祐樹、脚本・虚淵玄。

「身体をアップデートすることって、実は他者の欲望なんだよね」という構図も作中でさらりと指摘している点などが、「作品自体が批評的」と論じられる所以でもある。[44]

第3話以降、『まどか☆マギカ』に登場する少女たちは、次々と悲惨な最期を迎える。彼女たちの死は、「魔法少女」という制度それ自体が、少女たちに犠牲を強いて「制圧と収奪のプロセス」を実現するためのメカニズムであることを明らかにしていく。

藤津亮太は、「『まどか☆マギカ』のエポック・メイキングは何だったのか？」という質問に対し、「『まどか☆マギカ』のヒットはエポック･メイキング的なものではなく、誠実なものづくりの結果だ」と回答する。藤津にとって、『まどか☆マギカ』の生々しい死の描写は「誠実なものづくり」の一環である。

その上で（筆者註：作品製作のために一定の評価を持つスタッフを集めることによって、アニメのファンに面白い作品になりそうだと期待させた上で）、よく話題にのぼる第3話の展開。あれはやはり大きかったと思います。アニメの視聴者が一番感情を揺さぶられるのは、記号的だと思っていたキャラクターが急に人間的に見える瞬間なんです。多少戦闘シーンは激しくても、死なないだろうと思っていたキャラクターが突然死んでしまう。生身の人間であることが明らかになる。その落差がショックなんですね。実写よりも記号化された、アニメという表現だからこそ、キャラクターが死んだときのインパクトは大きいと思うんですよ。[45]

藤津の見解は大塚の議論の延長線上にある。マンガ・アニメの何に人々が感動するのか、という問題において、大塚の議論は無視できないものとしてある。そして、「傷つく身体」の表現は、作品の登場人物に対する感情移入を成立させる契機であると同時に、作品に批判的な視座を持たせるための手段として存在しているのである。

１０．本論文の構成

本論文は、「戦い」を題材としたマンガ・アニメに対する考察を、「傷つく身体」と「記号的身体」を巡って展開されたキャラクター論から始めることとする。1章の1節では、傷つく身体を巡るマンガ論の展開を追う。今日のマンガ論では、マンガやアニメのキャラクターは、極度にコード化された図像であり、記号的な性質が強いものとして理解されている。現実の人間は傷つき、苦しむものであるという認識は、そのような記号的な身体を持つキャラクターに対しても、傷つき、苦しむことを要請する。身体の問題は、リアリズム

[44]荻上チキ「「戦う理由」を検証する」『100人がしゃべり倒す！『魔法少女まどか☆マギカ』宝島社、2011年10月、p.116。
[45] 藤津亮太「特別インタビュー　魔法少女の系譜に実った「果実」」『100人がしゃべり倒す！『魔法少女まどか☆マギカ』宝島社、2011年10月、p.18。

の問題、および、現実と虚構の接点がどのように構築されるべきか、という問題に発展する。2 節では、これらのマンガ論の前提となる、キャラクターの身体を構成する記号的な要素とはどういうものであるかを考察する。これは、マンガやアニメを愛好する者たちの間では自明のものでありながら、口に出して説明されることがないものを明文化する試みである。また、この試みによって、80 年代後半頃から生じたキャラクターを構成するコードのあり方の変化が何であったかを明らかにすることができるであろう。その変化は、キャラクターとその受容者の関係を大きく変えていくことになる。3 節では、「プリキュア」シリーズをとりあげ、キャラクターとその受容者の関係の変化が作品内容をどのように変えていくかを考察する。そこでは、キャラクターとその受容者の間に双方向的な関係が発生することが期待され、作品内における登場人物間の友情と、作品の愛好者が登場人物たちに対して抱く支持の感情の同一化が謀られる。作品の目的は、物語を語ることから、キャラクターとその受容者の間に互いを肯定する関係を作り出し、キャラクターを中心とした共同体意識を生成させることへと移行する。それは、キャラクターを介して「絆」が現実において生成する過程ととらえることも可能であろう。

第 2 章は、作品の物語内容を分析する。傷つく身体の表現は、マンガ・アニメを巡る言説の中では「リアリズム」的な表現であると考えられている。主人公が強大な悪に対して逆転勝利するという「戦い」を題材としたマンガ・アニメの物語内容は、「リアリズム」的な表現と必ずしも相性が良いものではない。マンガ・アニメに傷つく身体の表現を求めるリアリズム的要請は、その起点を第二次世界大戦における敗戦に設定することができるであろう。リアリズム的要請に応えることと、主人公の勝利の両立が、戦後マンガ・アニメ史においてどのように実現されていったかを考察する。その両立は、傷つく身体を超克する奇跡が、「絆」を根拠に発生し、「絆」は、その正しさを奇跡の発生によって証明するという、循環論法的なメカニズムの確立によって実現されることになる。「絆」とそれが持つ循環論法的なメカニズムに耽溺を望む心情と、そのようなメカニズムに対する批判的な視線の共存と葛藤が、「戦い」を描く日本のマンガ・アニメを根底で支えている。

第 3 章、第 4 章、第 5 章は、日本の「戦い」を題材としたマンガ・アニメから、身体の在り方を基準に三つのジャンルをとりあげ、それぞれ具体的に作品を分析していく。フランスの漫画家メビウスは、『グレンダイザー』の特徴として、人間と機械の境界の問題を指摘した。本論は、身体と科学技術の関係という関係から、「格闘マンガ」「サイボーグマンガ」「ロボットアニメ」の三つを、日本の戦うマンガ・アニメを代表する三つのジャンルとして抽出する。

「格闘マンガ」とは、ここでは、スポーツの一種としての格闘技ではなく、格闘という形式に基づき登場人物たちが戦うマンガ・アニメを指す。格闘は、科学の関与しない、人間が生まれ持った自然の肉体を持って戦うことを前提としている。それゆえに、戦うことの正当性は人間の本性に基づいた自明のことであるとされ、戦うことの歓喜が耽美的に描かれてきた。それに対して、「サイボーグマンガ」におけるサイボーグとは、科学の力によ

って肉体を戦うための機械に改造された人々を指す。彼らは、超人的な力を持つものの、肉体を他者に奪われたという意識が劣等感を生み、その戦いは常に自己否定の契機をはらんでいる。一方、「ロボットアニメ」は、中に人間を乗せたロボットが活躍するという内容のアニメであり、「格闘マンガ」の登場人物が自然の肉体に、「サイボーグマンガ」の登場人物が機械の肉体に縛られるのに対し、機械のロボットから自然の肉体を持ったパイロットが自由に乗り降りできる、つまり、機械と肉体を任意に選択することができるという特異性を持つジャンルである。

第 3 章では「格闘マンガ」を、第 4 章は「サイボーグマンガ」を、そして、第 5 章では、序論でも言及した「ロボットアニメ」について論じる。この三ジャンルは、それぞれ、「戦い」を題材にしたマンガ・アニメの世界において三つの極を作っているものといえる。三者の比較は、マンガ・アニメの中の「戦い」とはいったい何であったのかを理解する上で重要な手がかりとなる。三つのジャンルがそれぞれどのような物語を生成してきたのか、そして、その中で「戦い」とそれに伴う「犠牲」の関係が、時代の推移の中でどのように変化してきたのかを見ることは、人々が「戦い」の中に何を見て、そこに何を期待しているのかを明らかにするであろう。

第１章　傷つく身体と戦う物語

１章１節　マンガにおける二つの身体と〈キャラ〉概念の意識化

１．マンガの記号が持つ二面性

大塚の傷つく身体の議論は、手塚の「漫画は記号である」という発言から始まる。

> 僕の絵というのは驚くと目がまるくなるし、怒ると必ずヒゲオヤジみたいに目のところにシワが寄るし、顔がとび出すし。そう、パターンがあるのね。つまりひとつの記号なんだと思う。で、このパターンとこのパターンと、このパターンを組み合わせると、ひとつのまとまった画らしきものができる。だけどそれは純粋の絵画じゃなくて非常に省略しきった記号なのだと思う。（中略）つまり、僕にとってのまんがというのは表現手段の符牒にしかすぎなくて、実際には僕は画を描いているんじゃなくて、ある特殊な文字で話を書いているんじゃないかという気がする。[46]

マン「画」という言葉の成り立ちからわかるように、マンガは一般的には絵であると考えられている。絵と記号の違いはいったい何か。手塚は、自分の作品にパターンがあり、読者との間に符牒のような合意が成立していることをもって、自分のマンガが文字のような記号だという。つまり、手塚の考える記号とは、書き手と読者の間で通じる約束事としてパターン化されたものであり、その体系を知っている者ならば、それが何を示しているかがわかるものである。

絵画は、必ずしもそれが何を示しているのかが鑑賞者に伝わる必要はない。芸術としての絵画の目的は視覚を通じて鑑賞者に何らかの心の動きを作り出すことであり、そこに描かれている物が何であるかということが鑑賞者に伝わるかどうかは副次的な問題に過ぎない。佐藤忠良や安野光雅といった著名な彫刻家や画家が執筆したことで話題となった中学生向けの美術教科書『少年の美術』には、対象が何々であると認識してしまうことは、その物に関わるデータが脳内に呼び出されてしまうことで、対象が持つ美そのものに対する感覚が制限されてしまう、という考えが述べられている。

> ここに貝でできているボタンがある。ちいさなものだし、どこにでもあるごく当たり前の品物である。
>
> この一つのボタンを手にとって、よく見てみよう。海辺の貝をけずって、こんなに美しい物ができる。陽に当ててみると、白い色の中に、ピンクやオレンジ色、紫色もかすかに見えたりかくれた

---

[46]手塚治虫「珈琲と紅茶で深夜まで」『COMIC BOX』ふゅーじゅんぷろだくと、1989 年 5 月、p.113。初出『ぱふ』1979 年 10 月。

りして、虹のように光る。丸くてかわいらしい。

「ああボタンか。」と言ってしまうと、どういうわけか、シャツの袖口などを留める物という知識が頭の中にすぐに浮かんできて、陽にかがやいている海辺の貝のような、不思議な色合いなどに気がつく余地がなくなってしまう。

きみは、名前も知らない初めての物を見たとき、「おやっ」と目を光らせて、それを手にとるだろう。押してみたり、裏返してみたり、すかしてみたりするにちがいない。見知っている物も名前や使い方なども考えずに、もう一度見直してみてはどうだろう。[47]

この教科書の製作に関わった芸術家たちにとって、芸術は、その物の名前や機能を伝えるものではない。逆に、それらの知識によって覆い隠されてしまいがちな美をひきだすためのものであった。純粋な美が追求されるべき目的となった時、絵はそこに何が描かれているのかを鑑賞者に正確に伝える義務から解放されることになる。

しかし、基本的には、マンガやアニメがその義務から解放されることはない。その画面に描かれているものが、主人公なのか、それともライバルなのかがわからなくては、ストーリーは成立しない。ストーリーを持ったマンガを描くためには、同じものを同じものとして、違うものは違うものとして表象することが必要となる。

記号的であり続けることが義務となるマンガやアニメの絵は、漢字などの表意文字に似た性質を持つことになる。日本のマンガやアニメの発達を日本の漢字文化との関連で考える議論はごく普通に存在している。

アニメや、同じ路線上のメディアであるマンガ（グラフィック・ノベルズ）は、日本の巷に氾濫している。欧米の文化に比べ、日本は伝統的に絵で事物を表現する傾向がより強い。それは日本語が仮名（表音文字）や漢字（表意文字）で書かれていることからうかがえる。[48]

しかし、マンガやアニメの視覚的な要素は、表意的な記号と同じ性質とともに、漢字のような表意文字とはまったく異質な性質をも持っている。四方田犬彦は、『漫画原論』において、「二度と同じ顔が描かれることはない」「同一の顔を際限なく描き続けることができる」という二つのマンガの法則を提示している。

両者は矛盾しているように見えるかもしれないが、実はそうではない。最初の法則は、描かれた顔がいまだにコード化されずに、登場人物という統合的な主体に結びついていない、いわば、不定形な次元において考えるならば、それは正しい。しかし、ひとたび顔が人格の支配下に置かれてしまうと、第二の法則が権限を振るうことになる。漫画において分身が多様に出現したり、一人の人

[47]佐藤忠良他『少年の美術』１、現代美術社、1981 年、p.28。
[48]スーザン・J.ネイピア（神山京子訳）『現代日本のアニメ　『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』中央公論新社、2002 年、p.23。

物が実に気軽に変装につぐ変装を披露したりできるのは、こうしたコード化が厳密に守られているためにほかならない。[49]

マンガにおいて、同じ人物の顔は常に同じに描き続けられる。しかし、同じ人物であっても、物語の進展の中で、状況や感情の変化により、その顔は常に変化し続ける。たとえ、同じ「怒っている」表情でも、コマごとの状況の違いによって、その表情には常に差異が生じ、そこに描かれる顔は、そのコマだけにあてはまる、唯一無二の顔となる。よって、マンガ家は同一の顔を際限なく描き続けているにも関わらず、同じ顔が二度と描かれることはない。

マンガの中に描かれている人の顔は、記号の集積といえるが、その記号、および記号の体系は常に変化し続けている。そして、その変化をいかように生み出すか、あるいは、そのような変化をいかようにして拒否するかが、マンガ家の創意となり個性となる。よって、マンガ家の扱う記号は、二つの次元で文字のような記号とは異なる点を持つ。

一つは、表現史とでも言うべき長い時間と無数の作品の蓄積によって構成される次元である。この次元では、マンガ家は先行作品が生み出した記号体系を反復しつつも、目的にあわせてその体系に改変を加えていかねばならない。マンガは、作者ごとに、場合によっては作品ごとに違う記号と記号体系を持つものであり、絶えず、新しいものへと変化していかねばならない。文字のような記号も、実際には長い歴史の中で少しずつ変化していくが、理念としては、その体系は不変であり、ひとつの言語共同体の中で普遍性を持ったものと想定されている。しかし、マンガの記号は理念としても作者ごとに個性があり、各自の手によって常に変化が加えられていくものと考えられている。

もう一つの次元は、作品の次元である。ストーリーマンガは複数のコマ、場面によって構成され、場面ごと、コマごとに常に違う状況が出現する。登場人物たちは、どの状況下にあっても同じ人物であるという同一性を維持しつつも、状況に対応して変化していく。Aというコマの中にいる人物の図像とBというコマの中にいる人物の図像は同じ人物を表現したものであるという点において常に同一である。しかし、その人物は喜んだり、悲しんだり、状況に対応して、常に変化し続けるものであり、その変化は、図像がコマごとに差異を持つことによって表現される。よって、その人物の図像は、コマごとに差異がなければならない。マンガではAのコマに描かれた人物の図像とBのコマに描かれたその人物の図像が置き換え可能であってはならない。

文字は、常に置き換え可能なものとして存在している。そのことは、違う文章を書くのに同一の活字が使われることに象徴される。それに対し、マンガの置き換え不能性は、それが作品ごとに手で描かれることに象徴される。四方田犬彦は、マンガの特性を、「いかなる場合にも手書きであること。それがコマと呼ばれる本質的に非連続な単位の連鎖によっ

---

[49]四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房、1994 年、p.142。

て形造られていること」[50]と述べ、マンガ家であるいしかわじゅんは、特殊な効果を狙っている時以外のコピーを使ったマンガ製作を手抜きとして否定する。[51]人物の顔などをコピーにとり、それをあちこちのコマに貼り付けることによってマンガを成立させる手法は、いわば、マンガの登場人物を活字化する行為である。しかし、マンガはそうした活字化には馴染まないものであり、常にそれ専用の絵が手書きで描かれることで完全な形で成立する、という発想がある。コンピューターの普及は、コピーとペーストによるマンガ製作を大きく発展させたが、「手書き」の理念は今なお受け継がれている。[52]

表現史の次元と作品の次元は、ばらばらに存在するものではない。表現史の次元で起こる変化は、マンガ表現の系統樹をより大きく、より複雑に枝分かれさせる動きといえるが、その動きを生み出すのは、作品の次元における差異の生産である。その差異は、変転し続けるストーリーに対応するべく、そのコマ専用の図像が手書きされることによって産出される。作品の中にこれまでに無い新しい状況が発生し、それにマンガが対応する度に図像に新たな差異が生まれ、その差異が記号の体系を新しいものへと変えていく。その変化の蓄積が、マンガ表現全体の変化を生み出すことになる。いしかわじゅんは、さいとうたかをが、どのような場面でも同じ「書き文字」を使うことを根拠に、さいとうたかをには新しいものを作り出そうという意欲が欠けていると批判する。

> 書き文字というのは、漫画においては、絵の一部でもある。その場面の効果を高める効果のひとつでもあるのだ。だからマンガ家は普通、その場面に合わせたいろいろな形いろいろな種類の描き文字を考え、少しでもストーリーの盛り上げに寄与させようと苦労するのだ。恐い場面ではいかにも恐ろしそうな、勢いのある場面では今にも走り出しそうな文字を、みんな努力して考えているのだ。（中略）
> ちょっと見ただけでも、書き文字はこんなに種類がある。
> ところが、さいとうたかをの書き文字は、ほとんど一種類である。近年はもう一種類増えているようだが、頻繁に使われているのは、相変わらず一種類だけだ。悲しい場面でも恐ろしい場面でもアクションシーンでも濡れ場でも、そのほとんどは太くて黒い油性マジックで書いた丸い文字一種類だけなのだ。（中略）
> 図Nを見ていただきたい。これはさいとうの現在の絵である。次に、図Oだ。これは、さいとうの三十年前の絵だ。書き文字が現在とまったく変っていないのがわかると思う。

---

[50]同書、p.147。
[51]いしかわじゅん『漫画の時間』晶文社、1995年、p.33。
[52]手書きの理念がマンガから失われることは考えにくい。しかし、マンガ的な図像を反復使用することでストーリー作品を製作することは、ノベルゲーム、あるいはビジュアルノベルと呼ばれるジャンルで実践され、既に定型化している。ノベルゲームがストーリーをどのように構築するのかについては、足立加勇「視点が担うメッセージ―『ひぐらしのなく頃に』に見るノベルゲームの物語構成法―」（『アニメーション研究』vol.12、日本アニメーション学会、2011年3月、p.19-p.29。）を参照されたい。

別に変らないのがいけないわけではない。同じ場所にあえて留まり、深みを目指してゆくのも、ひとつの方法だと思う。しかし、さいとうたかをはそうではなく、おそらく進歩する気を失ってしまったのである。新しいものを創り出す意欲がなくなってしまったのだと思う。前に進もうという意志が、きっと現在では、なくなっているのだと思う。三十年前に開発したたった一種類の書き文字だけを、いまだに使いつづけているのは、その象徴といってもいいだろう。[53]

一つ一つの作品の中で発生する新しい状況に対し、それに相応しい表現を絶えず作り出し続けることが、マンガ表現全体の発展を生み出す、という発想がそこにはある。マンガの記号は、パターン化された表現を反復するものでありながら、新しい状況に応じて常に変化し続けることが義務化されているという二面性を持つことが、他の記号とは違う独自性と考えられている。

２．変化を担う身体と同一性を担う身体

手塚にはじまるマンガ記号論は、マンガの中の様々な人物や出来事を決まったパターンの組み合わせによって表現する、ということであった。パターンは反復を意味する。しかし、マンガを記号的なものとする認識のなかから、パターンの反復の中にも変化を作り出すべきだという問題意識が生まれてくる。大塚英志は、手塚マンガにおける反復が、戦前のマンガやディズニーの表現方法を引き継ぐことでマンガを描く技術を身につけていったことに根拠があり、その変化のきっかけを、第二次世界大戦の経験をマンガの中で表現しようとした試みの中に見出そうとする。

大塚は、手塚の変化の起点を、終戦直前に描かれた、『勝利の日まで』という作品に設定する。『勝利の日まで』は 60 ページほどの中編であり、戦前の人気マンガのキャラクターたちが、空襲の中で様々な混乱や騒動を生きるというパロディ作品である。大塚は、この作品の中に二つの画風が混在していると指摘する。一つは、シンプルな線描で描かれた、いわゆる「マンガ風」な画調であり、この作品の登場人物である戦前のキャラクターたちを描くのに用いられた。もう一つは、複雑な線描や陰影をもって描かれたいわゆる「写実的」な画調であり、こちらは、爆撃機や焼夷弾が降り注ぐ街など戦争を描くのに用いられた。大塚はこの二つの画風が一つのコマ内に共存している時に、後に手塚マンガの最大の特徴と言われるようになった、カメラアングル的な構図（いわゆる「映像的手法」）が現れるとする。マンガの中のキャラクターが戦争という新しい状況と出会った時、そこに手塚独自の表現が生まれたのであり、それは、戦争という重い現実から生まれたがゆえに、類似の構図を用いた先行作品とは一線を画する生々しさを伴っていた。大塚は、マンガ的線描による前者を「非リアリズム的手法」、現実を精密に描写する後者を「リアリズム的手法」と名づけ、手塚において、「非リアリズム的な表現」は戦争という圧倒的な状況下において

---

[53]いしかわじゅん、前掲書、p.37。

「リアリズム的な実体」を与えられた、と考えた。ここでいう「リアリズム的な実体」とは、具体的には「傷つく身体」のことである。『勝利の日まで』の登場人物の一人、トン吉君が米軍機の機銃掃射で死ぬシーンを、大塚は、記号でできているマンガのキャラクターが精神においても身体においても傷つく生身の存在であることを、手塚が「発見」したシーンだとする。

> 「トン吉君」は必死の形相で逃げる。 注意すべきなのは、このくだりに於いて、対象物との遠近をまんがの構図の中に取り入れ、左右へのキャラクターの平板な動きではなく、画面の奥から手前（あるいはその逆）に激しく移動させ、かつ逃げまどう「トン吉君」の数コマの中に一コマだけ機銃を発射するミッキー・マウス（グラマンの戦闘員である）のショットが挿入されるという、手塚の映像的手法がほぼ完成された形で突然、出現する点である。このシークエンスこそが手塚まんがに於ける映像的手法の発生の瞬間であるとぼくは考える。決して映像的手法はストーリーまんがの副産物ではないのだ。しかし『勝利の日まで』に於いて、手塚まんがに持ち込む手法が発生するに至ったのは実は映像的手法に留まらない。映像的手法も、リアリズムと記号的まんが表現の拮抗の上に成立したものだが、記号的まんが表現は更に決定的な変化を遂げるのである。
> 　ミッキーの乗るグラマンの機銃掃射を受けたトン吉くんは力つき転倒し、そして十字砲火に襲われる。そして次のコマで「アッ」と仰け反り、胸許を押さえるトン吉くんが描かれる。その胸許からは三筋の血が流れ落ちているのだ。
> 　このコマは極めて重要である。
> 　つまり、手塚はここで記号の集積に過ぎない、非リアリズム的手法で描かれたキャラクターに、撃たれれば血を流す生身の肉体を与えているのである。
> 　ぼくはこの一コマこそが、手塚まんがの、そして「戦後まんが」の発生の瞬間だと考える。
> 　もう一度、言う。
> 　のらくろ的な、ミッキーマウス的な非リアリズムで描かれたキャラクターに、リアルに傷つき、死にゆく身体を与えた瞬間、手塚のまんがは、戦前・戦時下のまんがから決定的な変容を遂げたのである。[54]

　手塚作品の中で反復されていた記号的なマンガ表現は、戦争と出会うことで、傷つき、死にゆく身体を作品の中に生みだし、それはさらに、成長する肉体や、傷つく心、内面をマンガの登場人物の中に生み出していく。反復される記号的表現を、本来は傷つく身体や心を持たぬキャラクターを表現するためのものだとする大塚は、そのような記号体系を使って傷つき死ぬ身体、あるいは、成長し変化する身体を描くことを矛盾だと考える。その矛盾は、手塚個人の問題にはとどまらず、戦後マンガ全体の問題として引き継がれていく。大塚は手塚の創作したキャラクターの中で最も有名な、ロボットという人工の身体を持つがゆえに成長できない鉄腕アトムの姿にその矛盾を仮託し、変化しない身体を描く記号を

[54]大塚英志『アトムの命題　手塚治虫と戦後まんがの主題』徳間書店、2003 年、p.157。

用いて変化する身体を表現する、という課題を「アトムの命題」[55]と名づける。

大塚は、以上のような歴史観に基づき、現代のマンガを批判する。「アトムの命題」を担うことで発展していった戦後マンガが、今日では、記号を用いれば傷つかないキャラクターを描くことができる、ということを利点として、傷つくことと傷つかないことを都合良く使いわけることでストーリーを構築していると大塚は言う。大塚は、現代のマンガは「死にゆくキャラクターという矛盾を抱え込めない」といい、現代のマンガは戦前のレベルに「先祖がえり」を起こしていると非難する。

> その事実を考えたときに、一方で思うのは、今日のまんがの死なない身体性への無神経さです。殺す側に立った時には、残虐な表現が平気で出来る。そういうグロテスクなものに対する強い嗜好はある一方で、主人公は死なない身体を平然と保ち続けている。
>
> つまり、手塚のようにはその矛盾を抱え込めないようにさえ思います。ぼくが『多重人格探偵サイコ』でストーリーの中途で主人公の雨宮一彦さえ殺したのはぼくなりの考えがあるわけです。
>
> すでにお話ししたように、死にゆくキャラクターという矛盾を抱え込めないことが、戦時下のまんがの最大の特徴なんですね。そういったことを含めて、戦時下である今日のまんが表現が、明らかに先祖がえりしてきたと言えます。
>
> それが今、「世界に誇る」などと言われている、それが日本のまんがやアニメの現状です。
>
> たとえば、「萌え」にしても、明らかにそれは、身体性を抱えた手塚的な表現の中に含まれていた、ある種の生き詰まりです。「萌え」を抱えて海外にプレゼンテーションしに行くのはいいけれど自分たちが隘路の中にいることをわかっておく必要がある。[56]

このような大塚のマンガ論を伊藤剛は「少なくとも、その問題意識において、また『キャラクター』というものを考えるに際して、現在のところ、もっとも射程の深い論考」[57]だと評価する。しかし、伊藤は、手塚を一つの基準としてマンガの良し悪しを語るマンガ評論のあり方と、手塚マンガを根拠にして「今のマンガはつまらなくなった」と語る言説に対して強い反発を示す。そして、80 年代以降のマンガには正当な批評がなされておらず、その原因は、マンガが変化していくのに対して、マンガ評論がそれに対応した変化をしていないことにあるとする。伊藤は、「『読み』の多様さ」を肯定し、さらにそれを明瞭に示すような新たなマンガ評論の必要性を主張する。

伊藤はマンガの登場人物を「キャラ／キャラクター」に分けて考えることを提案する。伊藤の定義では、キャラクターは「人格」を持った「身体」であるのに対し、キャラは絵で描かれ、固有名で呼ばれ、「人格・のようなもの」によって存在感を感じさせるものである（以後、伊藤の定義に従ってキャラクター、キャラという言葉を使う時は、〈キャラクタ

---

[55] 内容的には「課題」であるが大塚に従い「命題」の語を使う。
[56]大塚英志、大澤信亮『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』角川書店、2005 年、p.186。
[57]伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド――ひらかれた漫画表現論へ』ＮＴＴ出版、2005 年、p.130。

ー〉〈キャラ〉と表記することとする)。この伊藤の定義を、大塚の議論と比較するならば、〈キャラ〉は、記号によって構成された傷つかない身体に、〈キャラクター〉は、戦争という現実によって生まれた傷つく身体に対応する。四方田の提示した、「漫画は二度と同じ顔が描かれることはないが、同一の顔を際限なく描き続けることができる」という法則を参照するならば、〈キャラ〉とは、同一の顔を際限なく描き続けることができるという同一性の部分を担うことになる。

伊藤の〈キャラ〉は〈キャラクター〉に先行して存在する。〈キャラクター〉が成立するためには、テクストの中に次々と描かれる絵が同一人物であると認識される必要があり、その同一性を担うのが〈キャラ〉だからである。マンガでは、〈キャラ〉が物語の文脈の中に置かれることによってはじめて〈キャラクター〉が構築される。伊藤は、宮本大人の論考[58]を参照に、単に一つの作品の生成過程においてだけではなく、マンガ表現の歴史的発展過程においても、〈キャラ〉が〈キャラクター〉に先行していたとし、〈キャラ〉はプロトキャラクター性を持つとする。伊藤の考える「『読み』の多様さ」を肯定するマンガ評論は、プロトキャラクター性を担う〈キャラ〉を〈キャラクター〉と等価のものとして認知し、その認知に基づくマンガの評価を確立することによって実現される。

大塚は傷つかない記号的な身体を「非リアリズム的」、傷つく身体を「リアリズム的」と考えたが、伊藤はリアリティを「もっともらしさ」と「現前性」とに分けて考える。前者は、実際にありそうなことだ、と思わせることであり、後者は、作品世界が実際にありそうかどうかは別問題として、今、目の前に、それが存在するかと思わせることである。その現前性は〈キャラ〉によるものであり、よって、リアリティは〈キャラクター〉だけではなく、〈キャラ〉によっても担われる。伊藤は「もっともらしさ」と「現前性」は片方が現れてしまうと片方が隠れてしまう性質を持つものとする。そして、キャラクターに傷つく生身の人間を見ることにリアリティを求めるマンガ観は、「もっともらしさ」=〈キャラクター〉を表に出し、「現前性」=〈キャラ〉を隠蔽することによって成立するとし、それをマンガの近代的なあり方であるとした。

伊藤は、〈キャラ〉の隠蔽によって成立する「マンガの近代的リアリズム」は、80 年代後半において頂点に達したとする。現実を根拠とする「もっともらしさ」は、現実というマンガ外部のものをマンガ内部に移植することによって成立する。しかし、それが飽和状態に達した時、マンガはマンガ外部の現実に立脚するだけでは強い表現力を獲得することができなくなり、再び、これまでマンガが積み重ねてきたキャラクター表現を再考し、新たな表現を模索することになる。その結果「マンガの近代的リアリズム」によって一度隠蔽された「〈キャラ〉の持つリアリティ」が再浮上してきたのが現代のマンガだと伊藤は主張する。

---

[58] 宮本大人「漫画においてキャラクターが『立つ』とはどういうことか」『日本児童文学』3-4 月号、日本児童文学者協会、2003 年 3 月、p.48。

３．キャラクターと現実の関係と感情移入の回路

大塚と伊藤の議論は、「写実的リアリズム」から遊離した記号的な表現によってマンガが成立すると考える点で共通性を持っている。それを、大塚は「まんが・アニメ的リアリズム」と呼んだ。「まんが・アニメ的リアリズム」は、現実に根拠をおいた表現よりも、マンガやアニメが蓄積してきたパターンや類型に沿った描写の方が自然に感じられるという感覚を消費者が持つようになることによって成立する。しかし、大塚はマンガやアニメに、現実に対する批判性を求め、その批判性によってアニメやマンガの愛好者だけではなく、万人に対して開かれた表現となることを求める。その姿勢は、大塚の社会運動家としての側面が現れたものだといえる。

2011 年に 9・11 が起こった時、大塚は、角川のジュニア小説誌『ザ・スニーカー』に小説講座を連載していた。『ザ・スニーカー』に掲載されているタイプの「まんがのような小説」を自分で書こうとしている読者たちに対し、大塚は急遽『勝利の日まで』のトン吉君の死についての解説を行う。大塚は、トン吉君の死を、戦争を翼賛してきた戦前、戦中のマンガが、戦争の悲惨を描き、戦争を批判することを可能にする水準を獲得した瞬間とし、それは同時に日本マンガがその独自性を獲得した瞬間でもあると説く。

> ぼくは日本のコミックやアニメがディズニーアニメやハリウッドからの移植であることは全く否定しません。けれども、アメリカのアニメ映画を受け止めた子供の一人が、現実の戦争を無力な子供として体験したという（アメリカは今回のテロに至るまで、アメリカ本土を攻撃されて一般市民が戦争に巻き込まれた経験が全くといっていいほどありません）、その二つの国の歴史の差異が戦後の日本のまんがをほんの少しだけアメリカと異質なものに変え得た、ということは確かなのです。[59]

大塚にとって、「日本のコミックやアニメ」の独自性は、マンガ・アニメ、そして「まんがのような小説」が持ちうる可能性をも同時に意味している。

> そんなふうに、ハリウッド映画とは違うやり方でぼくたちのアニメやまんがは「戦争」を描けるのです。少なくともこの国のまんがやアニメはハリウッドとは異なる「戦争」の描き方を積み重ねてきました。そういう視点や方法を「スニーカー文庫のような小説」が受け取るのか受け取らないのかは、あなたたち次の世代の書き手の問題として残されています。
>
> ぼくは何も「戦争」をテーマとした社会的な作品を書け、と言っているのではありません。ただ、敵を「正義」のために次々と倒し自分は全く傷つかずに最後には必ず勝つ「無敵」の主人公をあなたたちが全く無自覚で書いてしまうことは、自分の小説の可能性をせばめることに他ならない、と

---

[59]大塚英志「キャラクター小説はいかに戦争を語ればいいのか」『サブカルチャー反戦論』角川書店、2001 年、p.76。初出「キャラクター小説の作り方　第七講　君たちは「戦争」をどう書くべきなのか」『ザ・スニーカー』12 月号、角川書店。

いうことを伝えておきたいのです。そして、一見、小説を書くということと関係のない出来事の中にこそ常にあなたたちはいかに書くか、という問いかけはいくらでも転がっているということも同時にわかってほしいと願います。[60]

大塚は、今の日本は戦争に反対する言説が少しずつ封殺されている状態であり、この状態は「戦時下」そのものであると考える。その認識のもと、大塚は戦争に反対する評論を次々と発表する。大塚の二つの身体を巡る議論は、それらの評論の理論的支柱として機能した。大塚の「現代のマンガは死にゆくキャラクターという矛盾を抱え込めない」という主張は、戦争賛美のプロパガンダから、戦争を批判しうる表現に進化したはずのマンガが、この「戦時下」において、再び戦争に抵抗できないものなっている、という批判であった。

大塚は「戦時下」において、戦争に抵抗して皆で話し合うために「公共のことば」を築いていく活動を様々な方法で展開する。マンガにおける二つの身体の議論もそれらの活動の一環であり、それは、「まんが・アニメ的リアリズム」を公共の言葉として社会的にひらいていく運動であった。大塚の傷つく身体の発見が、傷つく心や内面の発見につながるという議論は、苦しむ人を表象すること、そして、その表象を見ることから生じる他者の苦しみに対する理解に、マンガの「公共のことば」としての可能性を見出そうとするものであった。

しかし、苦しむ人を見ることは、必ずしもその苦しみに対する理解につながるとは限らない。苦しむ人を見ているという行為そのものが、逆に、自分がその苦しんでいる主体ではないことの証明となり、苦しむ者と見る者の間に克服不能な断絶を生み出してしまうこともある。伊藤の議論はその断絶から始まるといえる。伊藤は、目の前に傷つき苦しむ人がいたとしても、その人の苦しみに見ている人が共感するということに何ら合理性がないとする。私たちが目の前で苦しんでいる人に感情移入できるのは、すでに自分と対象との間に、感情移入を可能にするための回路があるからであり、その証拠に、知らない他人の苦しみよりも、親しい知人の苦しみのほうが身に迫ってくる、と伊藤は主張する。

よく考えてみれば、目の前の誰かが怪我をしたり病気に苦しんでいたりしても、それを見ている自分の心が反応するには、合理的な理由はない。また、見ず知らずの人よりも身近な誰かの苦痛のほうが、より身に迫ってくることは、誰しも経験するところだろう。ようは、他者に対する感情移入や共感という回路があるため、私たちは他人の「痛み」にも反応できてしまうのだ。それはキャラクターであっても同じことだろう。[61]

マンガやアニメにおける記号的な身体のあり方という点で大塚の議論と共通の基盤を持

---

[60]同書、p.80。
[61]伊藤剛「まんが表現と痛み――身体感覚と感情移入の乖離」『別冊ぱふ　コミック・ファン』vol.15、雑草社、2005 年、p.43。

ちながら、他者との理解ではなく、他者との断絶から始まる伊藤の議論は、マンガを、戦争のような現実の問題と接続せず、むしろ、切り離すことでマンガに対するより純粋な理解を実現しようとする。その姿勢は、マンガの読者を、マンガの読みの快楽において〈キャラ〉のレベルを中心に自足できる群と、テクストの背後に現実の人間を見てしまう群の二つに分類するという発想につながっていく。

> そこで目を八〇年代以降に戻せば、人々は、マンガの「読み」の快楽において「キャラ」のレヴェルを中心に自足できる群と、テクストの背後に「人間」を見てしまう、つまり「キャラクター」としてしかマンガを読めない群れとに分かれることが見てとれる。
> これは、人々の「語り」や消費行動の観察から経験的に導き出した推論だが、おそらく、「キャラ」のレヴェルの読みが可能な前者の群は、「キャラクター」としての読みも可能としており、テクストの種類や機会に合わせて自在にスイッチングを行っているように見える。一方後者の群は、「キャラ」のレヴェルの読み、すなわちテクストの背後に人間を見ないという読みはまったくできない（か、していたとしても強く抑圧し、意識化しない）ようである。また、理由はよく分からないが、この二群はかなり明瞭に分かれるようだ。[62]

この分類は、マンガの読者を、〈キャラクター〉によって隠蔽された〈キャラ〉というマンガの根本原理を見出す能力を持った人々と、〈キャラ〉に届かない人々とに分けるものだといえよう。マンガの愛好者を〈キャラ〉がわかる＝回路がつながる人々と、〈キャラクター〉でしかマンガを読めない＝回路がつながらない人々に分けた上で、回路のつながる人々こそが現代のマンガの理解者であるという主張であった。

４．近代とポストモダンの関係によって説明される８０年代と９０年代の関係

伊藤の議論が、90 年代以降のマンガを批判する人々に対する反論であったことを考えれば、それがある特定の読者層の優越を主張する言説になることには必然性がある。90 年代以降のマンガを肯定することは、それらのマンガのファン、つまり、90 年代アニメブームの中でマンガファンとしての自我を確立した人々を肯定することであり、そうしたマンガ・アニメを否定する者への反駁を含んだ肯定の主張は、それらのマンガ･アニメを理解できない者に対する優越の宣言となるものだからである。

伊藤は、〈キャラクター〉によるリアリティ表現が頂点に達したのは第二次アニメブームの終わりである 80 年代後半だとする。伊藤は、しばしば、二群の違いを、マンガ読者としての自我を確立したのが 80 年代アニメブームにおいてなのか、それとも、90 年代アニメブームにおいてなのか、という世代論で説明しようとする。〈キャラクター〉によるリアリティ表現の頂点が 80 年代後半というアニメブームの終焉と一致するのは、伊藤が 90 年代以

[62]伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド――ひらかれた漫画表現論へ』ＮＴＴ出版、2005 年、p.118。

後のマンガに対する批判者たちを、70 年代にマンガのリテラシーを獲得して、80 年代のアニメブームを謳歌した消費者集団であると見なしていることを示している。伊藤は、今日のマンガ文化の基礎を築いたという自負を持つ 80 年代のマンガ･アニメファンに対抗して、90 年代に自分のアイデンティティを確立した消費者集団を肯定する、という課題を背負ってマンガ論を展開している。

伊藤は表現規制問題についてのインタビュー（永山薫が再構成）において、エロマンガのエロと現実のエロは一致しないと主張し、それは、マンガが現実に依拠しない〈キャラ〉の力によって成立しているからだと説明する。しかし、それにも関わらず、70 年代から 80 年代にかけて、マンガは〈キャラ〉を抑圧し、その表現の根拠を現実に求めようとした。伊藤は、それを「自然主義」と呼び、その抑圧は、マンガを「近代的なシステム」として成長させようとする行為だったと語る。

> （引用者註：鍵括弧内が伊藤の発言。地の文が永山の解説）
> 「その成長が 80 年代の半ばに飽和した結果、再びキャラの力が前面に上がってくる。今のエロ漫画というか、萌えというものは、キャラの力が前面に上がってきて以降のものなんですね。ところが、70 年代に一度、自然主義的な方に、マンガ表現が大きく寄せられているので、『そうであるはずだ』という、読みが優先してしまう。本当はそうじゃないのに自然主義であるという誤解が当事者の中にもあったりする」
> しかも、完全に自然主義を排除したわけでもないからややこしい。自然主義と、そうでないものの間を揺れ動いている。
> 「ここで重要なのは、70 年代に、漫画のリテラシーを、習得した人々はやっぱり圧倒的に自然主義なんですよ。だから萌えがわかんない。夏目房之介さんは、50 年代、60 年代の手塚の描線の官能性ということを、体験的に持っているわけ。それを模写することが、夏目さんの表現論にも繋がっている。その夏目さんは、50 年代の手塚を経由することで萌えは解るような気がするって言っているんですね」
> 50 年代生まれの筆者（永山）が何故「萌え」を理解できて、60 年代生まれの竹熊健太郎さんが「萌えはわからん」とはそういう理屈だったのか。[63]

大塚は 58 年の生まれであり、80 年代に美少女雑誌の編集で有名になった。オタクという言葉も大塚の編集する雑誌によって普及した言葉とされる。大塚は 80 年代アニメブームの担い手の一人であった。また同時に、80 年代アニメブームによって変化した消費活動を「物語消費」と名づけて理論化した評論家でもある。

「物語消費論」とは、80 年代アニメブーム以前と以後のアニメやマンガ、キャラクター商品の違いを論じたものであり、大塚によれば、アニメブーム以後の商品は一つ一つの作

[63]永山薫「すべては欲望が命じている　表現問題と規制問題は対立するか？」『2007-2008 マンガ論争勃発』マイクロマガジン、2007 年、p.163。

品や商品が「大きな物語」の断片として位置づけられ、消費者はこれらの商品群を手に入れることで「大きな物語」の全体像を獲得できると思って消費活動を繰り返し続ける、という構造を持っている。その「大きな物語」とは、具体的には、「世界観」という言葉で表される壮大な疑似歴史や疑似神話であった。大塚は、その例として『機動戦士ガンダム』[64]をあげる。

> このようにして背後で商品を支える〈大きな物語〉ないしは秩序とは何なのだろう。
>
> アニメーションの分野ではこれを〈世界観〉と呼んでいる。例えば、「機動戦士ガンダム」に譬えるなら、一話ないしは一シリーズのアニメは断片的な商品、シールに相当する。そしてこの一話ないしは一シリーズでは、アムロなりシャアなりのキャラクターを主人公とした表向きの物語が描かれている。一般の視聴者はこの〈表向きの物語〉のみを見ている。ところがアニメの作り手は、こうした一回性の物語のみを作っているわけではない。「ガンダム」なら主人公たちの生きている時代、場所、国家間の関係、歴史、生活風俗、登場人物それぞれの個人史、彼らの人間関係の秩序、あるいはロボットにしても、そのデザインなり機能をこの時代の科学力にてらしあわせた場合の整合性、といった一話分のエピソードの中では直接的には描かれない細かな〈設定〉が無数に用意されているのが常なのだ。この〈設定〉が多ければ多いほど、一話分のドラマは受け手にはリアルなものとして感知される。そしてこれらの一つ一つの〈設定〉は全体としては大きな秩序、統一体を作り上げていることが理想であり、〈設定〉が積分された一つの全体を〈世界観〉とアニメーションの分野では呼びならわしている。とすると、具体的な一話なり一シリーズなりのアニメ番組で描かれた表向きのドラマは、〈世界観〉という全体から見た時、この大きな世界の中で任意の一人の人間を主人公に選び、その彼の周囲に起きた一定期間内の出来事を切りとっただけのものにすぎなくなる。主人公を別の人間に置きかえるだけで、そこには無数のドラマが理論的には存在し得ることにもなる。[65]

大塚は〈表向きの物語〉を「小さな物語」、〈世界観〉を「大きな物語」と呼ぶ。視聴者は「小さな物語」を集めて積分することで「大きな物語」を獲得しようとする。大塚は、「大きな物語」を獲得した視聴者は、今度は、自分で「大きな物語」を切りとることで、「小さな物語」を生成することができるようになるという。そうして生成された「小さな物語」は、「大きな物語」の断片であるがゆえに質的にオリジナルと差がない。物語消費の進展は、オリジナルとコピーの違いが消失し、全てがシミュラークルとなるポストモダン状況へと発展していくことが想定されている。大塚は、同人誌作家のパロディ製作において、その状況はすでに始まっているとする。

大塚が物語消費を説明するために日本アニメ最大の人気シリーズであり、80 年代アニメ

---

[64]『機動戦士ガンダム』1979-1980、監督・富野由悠喜。
[65]大塚英志「世界と趣向―物語の複製と消費」『定本　物語消費論』角川書店、2001 年、p.11。初出『物語消費論』新曜社、1989 年。

ブームの主役ともいえるロボットアニメ『機動戦士ガンダム』を例としたことは重要である。何故なら、80 年代のアニメブームは、『機動戦士ガンダム』の続編、『機動戦士Ｚガンダム』[66]の放映が開始された 85 年に終焉を迎えたからである。『Ｚガンダム』は、最終回に登場人物たちのほとんどが戦死し、主人公が発狂するという悲惨な結末を迎えた。大塚の傷つく身体の議論、そして、〈キャラ〉を抑圧する「自然主義」が限界に達したのが 80 年代後半だとする伊藤の主張、これらの見解には、『ガンダム』の存在が大きな影響を与えている。この『機動戦士ガンダム』とロボットアニメの問題については、別章において分析を行うこととする。

東浩紀は、大塚の論考を参考に、80 年代を物語消費の時代、90 年代をデータベース消費の時代とする。東は、大塚の議論を高く評価しつつも、「大きな物語」という語は、本来はシミュラークルの増殖を禁じ、原作のオリジナリティを保証する装置を指す言葉だと指摘する。そして、大塚の論じる事態は、ポストモダンにおいて失墜した「大きな物語」の補填として捏造されるものなので「大きな非物語」と呼ぶべきだとする。[67] このような捏造は、近代的価値観の下に成熟した 70 年代の消費者が持つ「大きな物語」への欲望によるものであるから、ポストモダンの世代には不要になる、と東は考え、80 年代を「大きな物語」をフェイク化する段階、90 年代をフェイクすら放棄して「大きな非物語」への欲望を直接的に商品化する段階とした。[68] 東は、物語消費を、近代からポストモダンへの移行期に出現する過渡的な消費形態であり、やがて「大きな物語」も「大きな非物語」も必要としないデータベース消費に移行すると考える。東は物語消費の典型例を『機動戦士ガンダム』のファンの行動に見る一方、データベース消費の典型例を 90 年代のロボットアニメである『新世紀エヴァンゲリオン』[69]のファンの行動に見る。

> 前述のように『ガンダム』のファンの多くは、ひとつのガンダム世界を精査し充実させることに欲望を向けている。つまりそこでは、架空の大きな物語への情熱が未だ維持されている。しかし、九〇年代半ばに現れた『エヴァンゲリオン』のファンたち、とりわけ若い世代（第三世代）は、ブームの絶頂期でさえ、エヴァンゲリオン世界の全体にはあまり関心を向けなかったように思われる。むしろ彼らは最初から、二次創作的な過剰な読み込みやキャラ萌えの対象として、キャラクターのデザインや設定にばかり関心を集中させていた。
>
> つまりそこでは、ガンダム世界のような大きな物語＝虚構は、もはや幻想としても欲望されていなかった。『ガンダム』のファンは「宇宙世紀」の年表の整合性やメカニックのリアリティに異常に

66『機動戦士Ｚガンダム』総監督・富野由悠喜、1985-1986 年。
67東浩紀「過視的なものたち（２）」『ユリイカ』第 33 巻第 3 号、青土社、2001 年 3 月、p.196。「過視的なものたち」は、東の代表作『動物化するポストモダン』(2001）のプロトタイプとして書かれた論考である。「過視的なものたち」を取りあげるのは、『動物化するポストモダン』では、データベース論と物語消費論の関係が明言されていないからである。
68同書、p.207。
69『新世紀エヴァンゲリオン』1995-1996、監督・庵野秀明。

固執することで知られている。それに対して、『エヴァンゲリオン』のファンの多くは、主人公の設定に感情移入したり、ヒロインのエロティックなイラストを描いたり、巨大ロボットのフィギュアを作ったりすることだけのために細々とした設定を必要としていたのであり、そのかぎりでパラノイアックな関心を示すが、それ以上に作品世界に没入することは少なかったのである。

そしてこの変化はまた、消費者や二次創作者の側だけではなく、原作者の側にもはっきりと現れている。（中略）

これらの特徴はすべて、『エヴァンゲリオン』というアニメが、そもそも特権的なオリジナルとしてではなく、むしろ二次創作と同列のシミュラークルとして差し出されていたことを示している。言い換えれば、この作品でガイナックスが提供していたものは、決してＴＶシリーズを入り口としたひとつの「大きな物語」などではなく、むしろ、視聴者のだれもが勝手に感情移入し、それぞれ都合のよい物語を読み込むことのできる、物語なしの情報の集合体だったわけである。[70]

キャラクターが一つの作品の枠を越え様々な派生作品や二次創作に登場することを、東は、キャラクターがメタ物語性（物語を超える存在感）を持つ証拠とし、90 年代の作品群が、疑似神話や疑似歴史といった壮大なフェイクストーリーである世界観よりも、記号の集積であるキャラクターを中心に作品展開したことを、物語の衰弱とポストモダン状況の進行の現れとする。

しかし、90 年代を過ぎ、2000 年代になっても、物語消費的な「大きな（非）物語」は消失しなかった。作品展開の中心は世界観からキャラクターへと移ったが、個々の作品が壮大なフェイクストーリーの一部となることで価値を獲得するメカニズムは、そのまま保持されている。東は「物語の過剰や氾濫」を理由として自説を批判する人々に対し、自分がいう「大きな物語の衰退」とは、物語そのものの消失ではなく、「社会全体に対する特定の物語の共有化圧力の低下」を指していると反論する。

したがって、現代社会が物語に満たされていることは、「大きな物語の衰退」論への反証にはならない。オタクたちの物語が、たとえ内容的には気宇壮大な奇想に満たされていたとしても、多様な消費者の好みに合わせて調整され、「カスタマイズ」され、それゆえにほかの物語を想像させる寛容さを抱えて作られているかぎりにおいて、それは「データベース消費」のもとにある「小さな物語」として捉えるべきだと筆者は考える。 [71]

しかし、この主張に従うと、東のいう「小さな物語」は、物語消費論の「大きな（非）物語」と本質的に違いがなくなる。80 年代の物語消費と 90 年代以降のデータベース消費の違いは、派生作品の展開が、世界観中心か、それともキャラクター中心か、という違いに集約されることになる。

---

[70]東浩紀『動物化するポストモダン　オタクから見た日本社会』講談社、2001 年、p.58。
[71]東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生　動物化するポストモダン２』講談社、2007 年、p.19。

伊藤の〈キャラ〉は、マンガやアニメ作品において、キャラクター中心の作品展開を可能にするメカニズムを指す概念であった。伊藤の〈キャラ〉は、四方田の「二度と同じ顔が描かれることはない」「同一の顔を際限なく描き続けることができる」というマンガの法則のうち、後者を担う概念であるが、四方田の法則が一つの作品内、あるいは一人の作者の作品内でのキャラクターの同一性を論じたものであるのに対し、伊藤の〈キャラ〉は、派生作品全てに拡大される。伊藤は〈キャラ〉には強度があるとする。描き手やテクストが変わると同一性を保持できなくなるキャラクターは〈キャラ〉が弱いのに対し、描き手が変わりオリジナルのテクストから遊離しても同一性を保持し続けるキャラクターは〈キャラ〉が強いとされる。現在、派生作品や二次創作などによって一つのコンテンツを様々なメディアで同時展開し、作品の人気を盛り上げていく手法は、メディアミックスと呼ばれ、マンガ･アニメの世界では当たり前のものとなっている。キャラクターを中心としたメディアミックスがごく普通に行われる現在の状況は、キャラクターに対し、〈キャラ〉が強いことを要求する。作者以外の人間には描くことができず、オリジナルのテクストから遊離できないキャラクターでは、派生作品を作ってメディア展開をすることができないからである。

〈キャラクター〉を「近代的なシステム」とし、〈キャラ〉がその近代が限界に達したことによって再浮上したとする考えは、80 年代の世界観中心のメディアミックスを近代の残滓とし、90 年代のキャラクター中心のメディアミックスをポストモダン状況の進行の結果とする説と密接な関係を持つ。〈キャラ〉と〈キャラクター〉の対立関係は、80 年代から 90 年代への移行をどう考えるか、という問題意識と密接に関わっている。

５．キャラクターを共有する排他的共同体の誕生と〈キャラ〉概念の必要性

80 年代から 90 年代への移行という問題は､マンガ読者のあり方と作者の位置づけの変化という観点において最も明確になる。伊藤のいう「〈キャラ〉のレヴェルにおける読み」をするマンガ読者とは、テクストを横断する〈キャラ〉の強さに反応する読者を指している。伊藤のキャラクターを「キャラ／キャラクター」に分けて考える議論の根拠となっているのが､『少年ジャンプ』などを題材に「やおい同人誌」を制作している十代後半（2003 年時点）の少女たちの発言だったことが、そのことを端的に表している。彼女たちは、キャラクターがまるで実在の人間のようだと評価された矢沢あいの『NANA』（2000-）を面白くは読んでもそれに熱中したり内容について語ったりしない理由を、伊藤剛に「キャラが弱い」からだと説明したという。

> あらためて注意しなければならないのは､『NANA』を「キャラが弱い」とする感想は、それを持った読者自身が、作中で描かれている「リアルな状況」から疎外されている、あるいはそうした現実から遠いから､そのような感想を持つに至ったのだと､早計に結論づけてしまわないことである。

実際、彼女らは『NANA』をはじめとする矢沢あいの作品をそれなりに面白く読んでいた。だがそれに熱中したり内容に語ったりしないことの理由として、はじめて「キャラが弱いから」という感想が出てきたのである。もし「キャラクター＝人格を持った身体表象」という以外の認識をまったく取らないのであれば、彼女らの感想は理解できないだろう。つまり、彼女らの感想、もっといえばコミュニケーションの様態は、鈴木の論考[72]の外にある。また、彼女らのような「読み」は、ともすれば「病んだもの」として棄却されてしまいかねない。「オタク」という語がときに持つ侮蔑的なニュアンスや、無前提に主体の「病」として解釈しようとする態度には、その現れを見ることができる。

しかし、これはまず「キャラ」に対する感受性の多寡という線で整理できるものであるはずだ。「読み」の差異である。「キャラクター」は、必ず基盤に「キャラ」であることを持つ。だが、図像のコードの選択によって、あるいは作家の描線の個性などによって、「キャラ」であることの強度に差ができる。おそらく「キャラ」であることの強度とは、テクストに編入されることなく、単独に環境の中にあっても、強烈に「存在感」を持つことと規定できる。だからそれは、作品世界のなかでのエピソードや時間軸に支えられることを、必ずしも必要としない。その程度には「キャラクター」としての強度＝立つことと、「キャラ」としての強度とは、独立の事象なのである。ここでキャラに「萌える」という受容を思い起こすべきだろう。「キャラ」の強度とは、「萌え」を支えるものである。逆にいえば、何であれ「キャラ」の強度に反応することを、広義の「萌え」と定義しなおすことも可能だろう。[73]

伊藤剛の議論は、「病んだもの」として棄却されかねない読みに正当性を与え、さらに、その読みをマンガ読解のメインストリームに持っていこうとするものといえる。従来のマンガ論では、キャラクターがストーリーの中でみせる変化を基準に作品の評価が行われてきた。四方田の「いかなる場合にも手書きであること」というマンガの定義は、マンガのキャラクターの図像がコマごとに差異を持つことを意味しており、四方田は、その差異からキャラクターの感情や内面の変化を読みとることができるとした。大塚の傷つく身体についての議論もまた、同一性を持つキャラクターが戦争や成長によって変化を蒙ったことを評価の対象とした。それに対し、伊藤のキャラ／キャラクター論は、変化にではなく、常に同一性を保持し続けることにキャラクターの価値を見出そうとする。変化に価値を見出す前者の場合、キャラクターが登場する前提として、キャラクターに変化を要求するストーリーの存在があることを暗黙のうちに想定している。それに対して、後者は、ストーリーに先行し、独立したものとしてキャラクターを語ることが可能になる。宮本大人は、伊藤の議論の革新性を次のように説明する。

---

[72]鈴木謙介の論考「どうして恋をするだけでは幸せになれないのか　矢沢あいにおけるイノセント」（『ユリイカ』青土社、2003 年 11 月号、p.100。）のこと。伊藤は、鈴木の論考はキャラクターが人格を持った身体の表象であることを自明の前提としたものだとする。
[73]伊藤剛『テズカ・イズ・デッド―ひらかれたマンガ表現論へ』NTT 出版、2005 年、p.103。

そう。なぜかと言うと、僕の議論は物語が先にあるんです。物語が先にあってそこからキャラクターが自律していく、という順路になっている。伊藤さんも僕の議論を追いながら、論を展開してくれているんですが、伊藤さんの議論の最大のポイントは、実は物語よりもキャラが先に置けるということなんです。キャラが先にあって、そこから物語が出来上がってくるというプロセスでマンガが捉えられているモデルになっている。（中略）マンガを考えるんなら、子どもの落書きのようにキャラを先に置いたほうが自然なんですね。これも言われてみれば、なんでいままで気づかなかったんだろう、ということなんですが、画期的なものってそういうものですよね。[74]

その革新性は、同時にマンガにおける作者と作品の関係にも新たな解釈を持ち込むことになる。キャラクターの変化に価値を見出すマンガ論では、その変化を生み出すのは一人の作者であることが想定されてきた。「手書き」という言葉には、それが一人のマイスターの手によって作られるものであることが前提とされている。マンガが実際には複数の人間による共同作業によって作られるものであることは誰もが知っていることであるが、それでも作品の質は一人の作者のオリジナリティに求められる。

大塚の物語消費論は、世界観を共有する者ならば、誰でもその作品の作者になりうる可能性があることを示唆しており、その点において、作家主義を自明の前提としていたマンガ論とは一線を画している。大塚は、「大きな（非）物語」をしばしばコンピューターのプログラムに譬え、プログラムを持った者なら、誰でも機械的に作品を生成できるとした。大塚は、この考えを、前述した『ザ・スニーカー』における小説講座をはじめとする様々な実作指導書に反映させている。しかし、大塚はプログラムを使う者に倫理性を求める。大塚にとって戦争によって生み出された二つの身体（傷つかない身体／傷つく身体）とその矛盾を己のものとして抱え込むことは、物を作る人間の責任である。

『サイコ』の小説（引用者註：『サイコ』は大塚原作のマンガ作品。大塚が自らノベライズした）は、あらかじめまんが版があるということだけでなく、ぼく自身が手塚治虫の子供たちの一人である、という自己規定ゆえにここで記した矛盾、キャラクターであるにもかかわらず身体性があるということを引き受けた上で構成されています。まんが版も同様です。そのことは恐らく多くの読者にかえって『サイコ』という作品をわかりにくくしていますし、手塚治虫が生きた矛盾をぼくが必ずしも上手く生きているとは思ってもいません。

けれども、このような矛盾に作者が自覚的であることは「まんが」や「まんがのような小説」の一つの責任だとぼくは考えます。もう一度、言います。責任です。そしてぼくたちが見逃してはならないのは、こういった問いかけが、すなわちキャラクターに血を流させることの意味を小説がいかに回復できるのか、ということが実はキャラクター小説とは本来、異質であるはずのこ

---

[74]夏目房之介、宮本大人、伊藤剛「キャラの近代、マンガの起源　『テヅカ･イズ･デッド』をめぐって」『ユリイカ』青土社、2006年1月、p.59。

の国の「文学」の最大の問題としてたった今、あるからです。[75]

この責任を背負うことによって、プログラムの使い手は、戦後文化を担う作者になり、その作品は、戦後史のかけがえのない断片となることで価値を獲得する。大塚が理論化した物語消費のメカニズムは、一つ一つの作品が「大きな（非）物語」の断片となることで価値を獲得していくというものであった。しかし、物語消費論の「大きな（非）物語」は、それを愛好する者たちにのみ共有されているフェイクであるのに対し、大塚の「戦後」は、我々が否応なしに生きていかねばならない現実だと考えられている。二つの身体とその矛盾を抱え込むという責任を果たすことは、その作者が戦後を生きる存在である以上、それは義務としてある。この作者の義務は、消費者がそれを望んでおらず、それを理解することができなかったとしても、消失することはない。作品を生み出す者の作家性は、この義務がどのように履行されるか、ということによって濃密なものにも希薄なものにもなる。

伊藤の〈キャラ〉の議論は、「物語」の生成という点において、大塚の「戦後」をめぐる議論以上に広い射程を持つものだといえる。プロトキャラクターとしての伊藤の〈キャラ〉は、マンガだけではなく、人格を想起させる図像の全てに適応されうる原理であり、それは、戦後だけではなく、表現そのものの起源に関わる問題だからである。伊藤は、『テヅカ・イズ・デッド』の執筆目的の一つにマンガの表現史の確立を掲げる。〈キャラ〉の概念は、それを中心に置くことで表現史の実現を可能にするものと考えられている。

しかし、伊藤のマンガ表現史は、大塚の戦後史と違い、一般の人々に共有されうるものとしては存在していない。大塚の「戦後」が、戦後を生きている人ならば否応なしに参加しなければならない現実であるのに対し、伊藤の〈キャラ〉は、マンガやアニメに対する一定のリテラシーと経験を持つ者にとって理解可能な概念でしかない。伊藤の議論に批判的な唐沢俊一は、伊藤の議論は一般的な読者を切り捨てるものだと指摘する。

> 革新的だと思ったのは、今まではマンガにしろアニメにしろ、これまでの常識は「読者にいかにウケるか」というのが大事で、それは、その業界を成り立たせている主体は作る方ではなくて、見る方に選ぶ権限があったからですよね。それがこの本では１８０度コペルニクス的な転換を図って、時代のパラダイムを読んでいる先鋭的な作家たちがマンガの内容や表現を変えていくんだ、それを受け入れられない読者というのは捨てられていくんだ、と暗に示唆しているんです。[76]

唐沢は、伊藤の議論を「知的エリート先導説」であると結論づける。

> **岡田**　要するに知的エリート先導説みたいなものですか？

[75]大塚英志『キャラクター小説の書き方』講談社、2003 年、p.132。
[76]唐沢俊一、岡田斗司夫「新世紀オタク清談　第 18 回　マンガと評論・前編」『創』二月号、創出版、2006 年 1 月、p.146。

唐沢　まさにそれです。これからパラダイムが変わるとそれにマスがついて来て、それがムーブメントになり時代になっていく。でも時代の先頭に立つものは一部のオピニオンリーダーであり、エリートであるべきである。すべての創作者の中でごく先鋭的な人たちを見ればそれがわかるのであると。

　そういう意味でこの本（引用者註：『テヅカ・イズ・デッド』のこと）の穴だと思うのは、あの本では伊藤さんが「これが新しい」と思うものを描いてる人を取り上げただけであり、それが先鋭であるという証明はどこにあるのかというと、それは時代のパラダイムが分かってるか分かっていないかにかかっている、という、トートロジーになってしまうとこなんだな。

（中略）

唐沢　我々の世代、ことに岡田さんなんかは、俺が心地よい世の中にするために俺の面白い物を世の中に認めさせせようとやってきた。伊藤さんや東さんたちの世代というのはそこまでの気概がないんですよね。時代が自分たちにとって面白くなって欲しいという願望があって、その願望を実践している作品にいち早く飛びついて無茶苦茶に賞賛することによって、その言論の力によって世の中をその作品中心に変えていこうという部分がある。そのためには手塚治虫的な過去のマンガに執着しているマンガ評論家たちが邪魔っ気なので葬り去るというのが、あの本の一番の実は裏の目的なんじゃないかと。[77]

しかし、伊藤の議論は、作者に「先導者」の位置を与えるものではない。なぜなら、伊藤の議論の核となっている〈キャラ〉の「強さ」は、キャラクターの作品横断性の強さであって、その力は、一人の作者だけではなく、様々な人々が同人活動や派生作品といった様々な形でそのキャラクターを描くことができる、ということによって確認されるものだからである。〈キャラ〉の力は、キャラクター消費という大勢の人々のキャラクターへの支持によってはじめて成立するものであり、一人の先導者によるものではない。〈キャラ〉によってその価値が成立するマンガ作品は、マンガを〈キャラ〉のレベルで享受する集団によって担われるものであり、作者もまた、その集団の一員に過ぎない。「先導者」という作家像は、大塚が考えるような、たとえ皆に理解されなくとも、表現者としての責任を背負い続ける作者の姿にこそ見ることができるものだといえる。唐沢の指摘した「受け入れられない読者を捨てる」という問題は、作家の主導によって発生するものではない。万人に対して責任を背負う先導者と違い、リテラシーと価値観を共有する集団に属する人々は、自らの言葉を外部へと開いていく義務を持たないがゆえにその独善性は生じ、彼らの共同性は排他的なものになってしまうのである。

マンガやアニメを愛好する集団が排他性を持つことは、様々な人によって指摘されている。宇野常寛は、キャラクターを消費するという行為自体が排他的な共同体と親和性を持つと主張する。東が、一つの作品の枠を越えて様々な派生作品に登場するキャラクターに

---

[77] 同書、p.148。

「小さな物語」を越境する可能性を見たのに対し、宇野は、キャラクターの成立には、それを承認する共同体が必要なことから、キャラクターは共同性を規定する「小さな物語」に隷属すると考える。たとえ、キャラクターが複数の作品に登場しても、その同一性を保証する設定、即ち、キャラクターを定義づけする物語は変更されない。逆に、同一のキャラクターだと承認されることで、それらの同一性を保証する物語が確認され、いっそう強化される。

> キャラクターの共有によって新たに発生する共同性は、そのキャラクターの設定を承認するための小さな物語によって強く規定されている。そのため誤配[78]を許容せず、排他的な共同性として機能する。たしかにそこは、技術的には全世界から接続し得るコミュニティかもしれない。しかし、物語レベルではまったく開かれていない。そのキャラクターの持つ設定を承認する者だけが接続できる、誤配のない小さな物語なのだ。「小さな物語」を越境する自由な存在としてキャラクター（に代表される記号的要素）を規定する東の主張は、ここを見逃している。データベース消費モデル下におけるキャラクター消費は、「小さな物語」つまり決断主義的な思考停止、棲み分け、すなわち排他的なコミュニティと圧倒的に親和性が高いのだ。[79]

キャラクターは自身の承認を通し、それが隷属する物語の成立と再強化を促す。しかし、「大きな物語」の失効下では、その物語は常に「小さな物語」でしかなく、その正当性は、それを信じる共同体の動員力にのみ保障される。宇野は 2000 年代を決断主義的に選択された「小さな物語」が、生き残りをかけた動員ゲームを行う時代であるとする。つまり、構成メンバーの数がひじょうに多いか、あるいは、数が少なくとも共同体に対する忠誠度が高いかのどちらかによって、常に一定数以上の動員が可能である共同体に支持される「小さな物語」のみが生き残り、そうでないものは淘汰されてしまう。[80]

伊藤がいう「キャラのレヴェルで自足する読者層」は、宇野の想定する「排他的なコミ

---

78 「誤配」は、デリダの言葉。デリダの研究者である東の影響による使用と思われる。東の『存在論的、郵便的』（新潮社、1998 年）によると、デリダの「脱構築」とは、記号の非同一性を暴露してテクストの最終的な意味を宙吊りにすることで、既成の位階秩序を解体する戦略である。記号がコンテクスト間を移動することによって、意味の一貫性を失い、偶発的に内容が複数化する現象が、記号の同一性が脅かされる契機となる。それは、郵便物が宛先を喪失して迷走するのに譬えられ、「誤配」と呼ばれる。このようなデリダ理解に従えば、記号の集積物であるキャラクターが複数のメディアを横断して出現することを、記号のコンテクスト間の移動と考え、キャラクター消費を脱構築の実践とみなすことも可能であろう。しかし、宇野は、キャラクター消費は、キャラクターの一貫性を信じる解釈共同体があって初めて成立するものであることを指摘する。宇野は、2000 年代のキャラクター消費をむしろ決断主義的に選択された位階秩序を支持し、強化する行為と考えている。

79宇野常寛『ゼロ年代の想像力』早川書房、2008 年、p.46。

80 この決断主義者達のバトルロワイヤル＝動員ゲームを受け入れた上で、決断主義を発展解消させてバトルロワイヤルを乗り越える想像力が、宇野の考える「ゼロ年代の想像力」である。同書、p.136。

ュニティ」と多くの部分で重なり合う。そもそも、〈キャラ〉という言葉そのものが、二次創作を好み、同人誌即売会や各種イベントに定期的に参加する、キャラクターへの忠誠を行動で示すマンガ愛好者の発言から生まれたものである。ただし、宇野の「小さな物語」が言葉で語られるものを中心に議論を展開するのに対し、伊藤の〈キャラ〉は図像を中心に考察された概念である。

個々の作品が持つストーリーと、ここまで「物語」と呼んできたもの、「小さな物語」「大きな物語」「大きな非物語」は同じものではない。しかし、実際にはこれらは容易に混同されるものであり、多くの「物語」が個々の作品のストーリーの形で人々に提供されてきた。しかし、共同体の紐帯が、同じ経験と同じリテラシーを有すること、そして、それに伴う感情を共有することによって成り立つ時、その共同体の「小さな物語」は必ずしもストーリーという形をとらない。もちろん、それは図像という形をとるとも限っていない。この時の「小さな物語」は、ストーリーに先行し、図像に対してメタ的に存在するものであり、無数のストーリーや図像の母胎として想定されるものである。〈キャラ〉は、そのような母胎の一側面を取り出して名前をつけたものであり、そのように名づけられることで母胎そのものを議論可能な対象にする概念だといえる。

つまり、〈キャラ〉とは、マンガやアニメにおいてキャラクターを成立させる原理が共同体の紐帯となる「小さな物語」として機能するようになった結果、意識化された概念なのである。この紐帯は、同じ経験とメディアリテラシーの蓄積、それに伴う感情および価値観の共有によって生まれる。そして、共同体の構成員たちは、同じキャラクターを愛好するという行動を示しあうことによって、互いの間に紐帯が存在することを確認する。

経験やメディアリテラシーの蓄積は、抽象的な概念ではなく、具体性を持った実践という形で現れる。大塚は、編集者、マンガ原作者として活躍し、また後進にマンガやアニメの製作技術を教える教育者としての活動に力をいれてきた。伊藤もまた、マンガ製作の経験者であり、教育者としての活動を行っている。彼らの議論は、マンガ・アニメ・ゲームの実作やビジネスと深い関連性を持っており、実作の経験で鍛えられた創作技術を理論化しようとする試みのなかから生まれたものといえる。そのため、大塚の「傷つかない身体／傷つく身体」や伊藤の「キャラ／キャラクター」は、概念規定としては曖昧さが残るが、常に具体的な事象を伴って記述されるものとなっている。

よって、今日におけるキャラクターと、それを巡る議論の理解には、言説を追うだけではなく、キャラクターを成立させる技術的、商業的メカニズムの分析が不可欠である。その分析には二つの観点が必要となる。一つ目は、キャラクターを描く技術的方法論がどのようなものであるかである。〈キャラ〉の強さは、メディアの違いを越え、様々な描き手がそのキャラクターを描くことができるという横断性にある。そのことは、〈キャラ〉の強さが、マンガやアニメの描き手たちがどのようにキャラクターを描くか、という技術的問題に深く関わるものであることを意味する。二つ目は、一定数の人々に同じキャラクターを認知させ、承認させるということが具体的にはどのような行為なのか、という問題である。

宇野は、共同体の紐帯となる「小さな物語」の正当性が、それを信じる共同体の動員力に担保されるとした。キャラクターが共同体の「小さな物語」を象徴する時、その共同体の動員力とは、行動によって示された構成員たちのキャラクターに対する愛の強度を表すものである。共同体の死活は、「小さな物語」を担うキャラクターとその愛好者の関係をいかにして密接なものへと構築するかにかかっている。

一つ目の技術論的な観点については、今日のマンガやアニメ・ゲームへの評価の高まりと共に増加したマンガ技術の技法書を手がかりに分析を行う。本論文では、様々な作品をマンガとアニメという違うメディアを越えて同時並行的にとりあげているが、マンガ技術の分析は、同時並行的な分析の必要性を生み出すマンガとアニメの技術的共通性を明らかにする作業でもある。二つ目の共同体構成者の嗜好という観点については、具体的な作品ごとに分析していくこととする。その分析は、現在における個々の作品のあり方のみならず、人々とメディア、および現実と虚構の関係を明らかにするものとなる。二つの観点は別々に存在するものではなく、常に連動している。そのため、適宜、互いを参照しながら議論を進めていくことになるであろう。

１章２節　〈キャラ〉の強度を作り出す技術と受容者の欲望の結びつき

１．キャラクターを作り出す技術としての「マンガ」

キャラクターを、それを描くための技術がどのようなものか、という観点から考える時、「マンガ」と呼ばれるものは、メディアではなく、キャラクターを作り上げるための技術体系としての側面を見せ始める。マンガに関する議論の多くが、マンガは書籍であることを前提としている。マンガの技術に関する議論も、その前提のもとに行われてきた。その前提を基に構築された技術論は、マンガの起源をコマわりによって構成された絵と文字の組み合わせ、あるいは、絵と吹き出しの組み合わせに求める。しかし、「マンガ」という言葉は、コマわりや吹き出しを伴わないイラストや小説の挿絵に対しても使われる。

子供向けのマンガの技法書は、雑誌に掲載されているようなストーリーを持つ作品を「マンガ」と定義しつつも、その技術を日常生活の様々な局面で使うことを想定している。少女向けの技法書、西東社の「ミラクルかける！」シリーズの『ラブリーまんがキャラマスター』（監修小森大輔、2011）では、口絵で、ストーリーマンガや四コママンガの他に、色紙やノートの表紙、はがき、メッセージカードやポエムの挿絵などの使用例を紹介しており、ページ数的には、コマわりや吹き出しを持つ「マンガ」を圧倒している。新星出版社の「めちゃカワ！！」シリーズの『胸キュンまんがイラスト　ラブリーコレクション』（めちゃカワ！！まんがイラスト委員会、2012）でも、「まんがイラスト」で作られたキャラクターを交換日記や年賀状、バースデーカードに使うことを推奨している。これら子供向けの描き方本は、いずれも、B6 の版形で、キラキラをちりばめたパステルカラーの表紙で出版されており、本屋で一つのコーナーを形成するジャンルとなっている。「ミラクルかける！」シリーズの場合、他に、『イラスト＆デコ文字マスター』や『プロフ帳＆手紙デコ文字マスター』が、「めちゃカワ！！」シリーズの場合、『デコ技＆てがきイラスト』『ナイショの心理テスト』などが出版されている。つまり、これらの技法書が「マンガ」あるいは「マンガのキャラクター」と呼ぶものは、互いに手紙を出しあったり、プロフィール帳を作ったりすることで友だち同士のコミュニケーションを行う文化を共有する少女たちが使用する、特定の技術によって作られた視覚的要素を指している。そして、その技術は、たいていの場合、かわいい女の子の絵を描くためのものである。

「マンガ」という言葉は、紙媒体ではない、映像芸術であるアニメーションに対しても使われる。日本では、70 年代中ごろまで、「アニメ」という言葉よりも、「漫画映画」という言葉の方が一般的であった。『宇宙戦艦ヤマト』の宣伝プロデューサーをつとめた徳山雅也は、「アニメーション」という言葉は『宇宙戦艦ヤマト』をそれまでの「漫画映画」と差別化するために意図的に普及させた言葉だと語る。

> それまでは劇場アニメといっても、東映さんの『長靴をはいた猫』とか、東映まんがまつりのよ

うな子供向けのものが中心で、いわゆる漫画映画と呼ばれていた時代です。アニメーションという言い方自体、世間にも業界にもまだ浸透していませんでした。

そこへ西崎義展さんというプロデューサーが現れて「これはアニメーションという言葉を前面に出した方がいい」と言って使い始めたんですね。それでまあ……[81]

今日、アニメーションはコマ撮り技法によって作られた映像作品と定義されることが多い。しかし、西村智弘は、そのような定義が成立したのは60年代以後のことであり、戦前には現在のアニメーションにあたる概念は存在しなかったとする。今日の眼から見てアニメーションと呼びうる作品は戦前にもあった。しかし、それらは影絵アニメーションならば「影絵映画」、人形アニメーションならば「人形映画」、そして、マンガを用いたアニメーションは「漫画映画」と呼ばれていた。そして、「影絵映画」と呼ばれる作品には、影絵をコマ撮りしたものだけではなく、影絵劇を撮影したものも含まれ、「人形映画」には、人形アニメーションだけではなく、人形劇を撮影したものも含まれていた。「漫画映画」には、そのような実写とアニメーションの混同は見られない。だが、それはマンガを動かす技法がコマ撮り以外になかったからに過ぎないと西村はする。

つまり漫画映画とは、漫画をコマ撮りした作品という意味ではない。漫画映画という名称が意味していたのは、スクリーンに映っているのが漫画であるという事実に他ならない。この点では、影絵映画や人形映画の場合と同じである。漫画映画には実写による作品がなかったため、影絵映画や人形映画のような混同がなかっただけの話である。だから逆にいうと、コマ撮りを行わずに漫画をストレートに撮影した映画が存在していたならば、影絵映画や人形映画と同様の混同があったと考えられる。

わたしの知る限り、戦前の日本にコマ撮りによらない漫画映画はなかった。しかし、戦後にはそうした作品が存在する。たとえば、大島渚が制作した『忍者武芸帳』(1968)がそうである。これは、全編にわたって白土三平の同名漫画を直接撮影した異色の長編映画であった。しかし、コマ撮りによるものではなく、静止画を撮影したショットを短く編集することでストーリーを追っている。このような制作方法を取っているため、一般に『忍者武芸帳』をアニメーションとは呼ばない。

しかし、仮に『忍者武芸帳』のような映画が戦前につくられていたらどうであろうか。戦前における作品の捉え方は、その作品がどのように見えるかという点にあり、制作の技法を重視しない。とするならば、『忍者武芸帳』のような作品は、他の漫画アニメーションとまったく区別されることなく、ごく自然に漫画映画と呼ばれたであろう。なぜなら、観客がスクリーン上に見ているものが漫画以外の何物でもないからである。[82]

---

81 スタジオジブリ『ナウシカの「新聞広告」って見たことありますか。―ジブリの新聞広告18年史―』徳間書店、2002年、p.110。

82 西村智弘「戦前の日本にアニメーションという概念はなかった　―アニメーションをめぐる名称についての考察」『多摩美術大学研究紀要』第27号、多摩美術大学、2012年、p.182。

西村は、現代のコンピューターを中心とした技術の発展とメディアの多様化を意識しながら議論を展開する。技術発展とメディアの多様化は、「コマ撮り」という技術を基準とする従来のアニメーションの定義を実質的に機能不全にした。そのため、今日のアニメーションの研究者にとって、自分の研究対象をどのように定義するかが大きな問題となっている。西村の議論の目的は、「どのように作品が見えるか」という基準がかつて存在していたことを示すことで、「コマ撮り」という「いかにして作品がつくられているか」という基準を相対化し、アニメーション研究者の直面している問題を解決することにある。[83]

西村の提示する「どのように作品が見えるか」という基準によって作品を分類するという観点を推し進めるならば、「マンガ」は、様々なメディアを横断して存在する分類カテゴリーとして定義されることになる。「マンガ」がスクリーン上に見られる時、それは「漫画映画」であり、TV の画面上にあれば「TV マンガ」であり、書籍という形をとれば「漫画本」である。一枚だけのイラストならば「マンガ絵」ということになる。しかし、「どのように作品が見えるか」という基準による分類は、「いかにして作品がつくられているか」という観点を無化してしまうものではけっしてない。作品の見た目は技術によって決定されるからである。「影絵映画」「人形映画」「漫画映画」の見た目の違いは、それが、影絵の技術で作られているか、それとも人形の技術なのか、あるいはマンガを描く技術なのか、という違いによって作り出される。観客がそこに登場するキャラクターに注目して作品を見ていることを考えるならば、三者の違いは、キャラクターを、どのような技術を使って作るのか、によって決定される。

〈キャラ〉とは何か、という問題を考える時に注目すべきなのは、メディアとしての「マンガ」ではなく、キャラクターを作り出すための技術体系としての「マンガ」である。〈キャラ〉の強さが様々なメディアを横断して同じキャラクターを出現させる力である以上、問われているのは、書籍や映像といった特定のメディア形態を持った「マンガ」ではなく、様々なメディアを横断して存在する「マンガ」であり、その技術体系だからである。

２.「マンガ」という様式と虚構のキャラクターに似せて描くという行為、そして作家性の関係

マンガの技法書は、技術体系としての「マンガ」を読み手にレクチャーするためのものだといえる。その内容は、マンガ記号説が強調した「絵画とマンガは違うものである」という考えを反映している。たとえば、前述の少女向けの技法書では、美術の授業で行われる、現実の風景や人物をスケッチするといった自分の目で見たものを描く、というアプローチを一切行わない。その代わりに、お手本を参照に、手順通りに決められた形のものを描くというマニュアル主義が徹底されている。『胸キュンまんがイラスト　ラブリーコレク

---

[83] 同書、p.184。

ション』の場合、目の描き方は次の手順で描かれる。(図 2)

1．まつ毛とまぶたを描く

太い曲線でまぶたを描いたら、その上に２〜３本、下から上にはねるようにしてまつげの線を描くよ。

2．黒目を描く

まぶたにつけるようにだ円を描くよ。だ円の下にはほそい線で下まぶたを描いてね。反対の目もここまで描くよ。

3．ハイライト、ひとみを描く。

黒目のまんなかに、ひとまわり小さなだ円を描いて黒くぬりつぶし、そのまわりに小さい円を２つ描くよ。

4．しあげ

黒目を上半分まで黒くぬりつぶしたら、その下に数本、横に線をひいてね。反対の目もしあげて完成。[84]

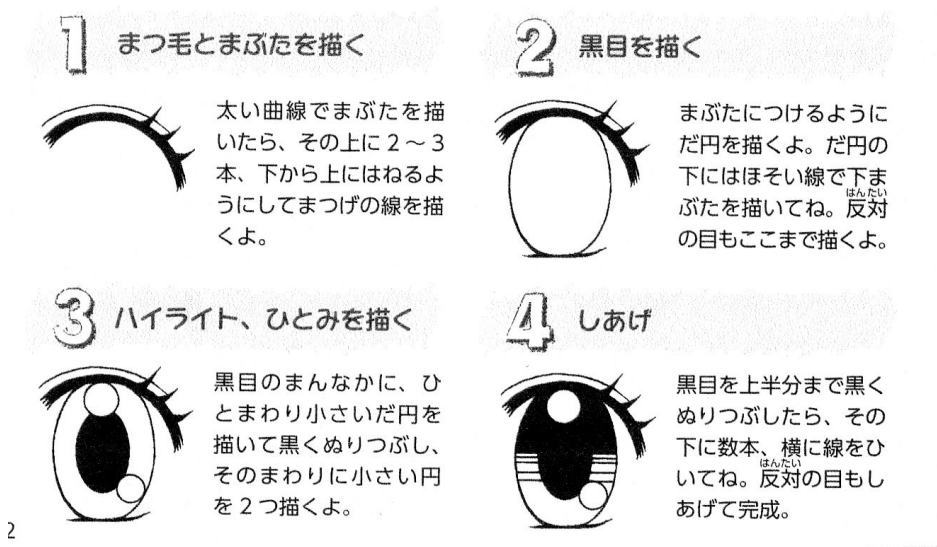



図 2：めちゃカワ！！まんがイラスト委員会『胸キュンまんがイラスト　ラブリーコレクション』新星出版社、2012 年、p.22。

この描き方で描かれた目は、上まぶたと下まぶたが目じりでくっつくことがなく、現実

[84] めちゃカワ！！まんがイラスト委員会『胸キュンまんがイラスト　ラブリーコレクション』新星出版社、2012 年、p.22。

の人間の目とはかけはなれた形状をしている。このような不自然な形の目の描き方を指導しているのは、少女向けの技法書だけではない。大人向けのマンガの技法書は、少女向けのものとは違い、現実の人間を観察するというプロセスをふむが、そのプロセスをふんだ上で、現実の人間の目とマンガのキャラクターの目は違うものだと説明する。例えば、ゴー・オフィスの『マンガの技法　第1巻　キャラクターの基本をマスターしよう』（グラフィックス社、2002）では、目の「形の基本はアーモンド型」とするが、「両端（目じりと目頭）をくっつけないで描くとマンガ的な目になる」としている。[85]中村仁聴の『超入門　これなら描ける！　マンガデッサンの教科書』（成美堂出版、2012）は、「マンガの中に登場するキャラクターは写実的な『リアルデッサン』とは少しことなり、マンガ的にデフォルメされた『マンガデッサン』で描かれる」[86]とし、写実的な「リアルタイプ」とマンガの中で使われるデフォルメされたデッサン「マンガ表現」を対比することで、読者に「マンガ」の描き方をわかりやすく解説しようとする。「目の特徴とその表現方法」の項を例にとると、まず、写真によって人間の目の構造について解説し、そして、「リアルタイプ」の絵と「マンガ表現」の絵の対比を行う。「リアルタイプ」は、「アーモンド形を意識してまつ毛や虹彩、二重まぶたのラインなど、細かく描き込むほどリアルに」と、「マンガ表現」の方は、「実際よりも丸く大きく、黒目がちな瞳で描く。下まぶたのラインは省略するとよりデフォルメの強い目になる。まつ毛も省略」と解説される。[87]瞳を実際よりも丸く大きく描き、下まぶたを省略すれば、自然と上まぶたと下まぶたが離れることになる。雄の『なぞって上達！　かわいい女の子キャラの描き方』（池田書店、2009）は、上まぶたと下まぶたを離して描く描き方と、日本のマンガが重要視する「かわいい」という価値観をむすびつける。雄は、現実の人間の目の構造についての解説をした後、「マンガならではの魅力的な目」を描くために「リアルな描き方」と「マンガらしい描き方」の対比を行い、「マンガらしい描き方」の目の形とは「高さがでて円に近い形」だとする。高さとは、上まぶたと下まぶたの間の距離を指す。そして、「実際の目の形は、細長い楕円形だが、リアルな表現ではかわいらしさは出しにくい」とする。[88]

このような、上まぶたと下まぶたを離した目の描き方は、海外のマンガと対比した時の日本マンガの特徴とされる。伊藤遊、山中千恵は、日本のマンガに描かれる人間像が、日本マンガの愛好者である海外の人々が持つ「実際の日本人」のイメージとなることがあるとし、その例として、マンガ愛好者のオーストラリア人の大学生が描いた、「オーストラリア人」と「日本人」の図像をあげる。その図像では、「オーストラリア人」の目がアーモンド型であるのに対し、「日本人」の目は上まぶたと下まぶたを離した描き方で描かれている。

---

[85] ゴー・オフィス『マンガの技法　第1巻　キャラクターの基本をマスターしよう』グラフィックス社、2002年、p.40。
[86]中村仁聴『超入門　これなら描ける！　マンガデッサンの教科書』成美堂出版、2012年、p.8。
[87] 同書、p.26。
[88]雄『なぞって上達！　かわいい女の子キャラの描き方』池田書店、2009年、p.42。

伊藤・山中は、「髪型や目の表現、謎のヘアバンドなど、いわゆる『（日本の）アニメ絵』の文法によって『日本人』が描かれている」とその図版を解説している。[89]（図 3）

図2　ライブラリーの活動に深く関わっているオーストラリア人のモナシュ大学生（男）に描いてもらった「オーストラリア人」（左）と「日本人」（右）
髪型や眼の表現、謎のヘアバンドなど、いわゆる「（日本の）アニメ絵」の文法によって、「日本人」が描かれている。

図 3：伊藤遊、山中千恵「マンガを通じた国際交流への期待　―モナシュ大学の事例から」『マンガ研究』vol.9、日本マンガ学会、2006 年 4 月、p.90。

もちろん、「マンガ」と呼ばれるものの全てが、上まぶたと下まぶたを離して目を描くわけではない。技法書はごく限定された層を読者として想定しており、その読者層が持つ「マンガ」のイメージに沿って記述されたものである。少女向けの技法書が示す「マンガ」は、小中学生の女児が「マンガ」とみなすものに過ぎないし、大人向けの技法書が示すものは、自分でマンガやイラストレーションを描いてみたいと考えるマンガ愛好者の認識に過ぎない。また、伊藤、山中の例は、海外のマンガ愛好者が考える「マンガ」のあり方である。しかし、これらの人々は人数的に少ないとはけっして言えないし、質的にも、マンガ文化の支え手として大きな地位を占めている。これらの人々が、上まぶたと下まぶたを離すという特定の様式を共有しており、その様式によって描かれた絵を「マンガ」と認識していることは重要である。マンガに強い関心を持つ人々がこの様式を共有することによって、この様式により忠実で、より現実から遊離したものが、マンガ的な絵であるという認識が

[89]伊藤遊、山中千恵「マンガを通じた国際交流への期待　―モナシュ大学の事例から」『マンガ研究』vol.9、日本マンガ学会、2006 年 4 月、p.90。

一般化していくことになる。
人間が絵を描くとき、実際に目に見える形ではなく、一定の様式に従うことの方を優先するということは、マンガに限らず、昔から普通にみられる現象である。エジプトの絵画は横向きの顔に正面向きの目を描くし、日本の絵巻物に登場する人物の目はただの横線である。その横線には「ひきめ」という名称がつけられており、絵巻の特徴として一般に認識されている。古代エジプト人や中世日本人に、人間が現代人とは違う形に見えていたわけではないことは、同時代に作られた彫刻を見れば明らかである。しかし、絵を描くという行為それ自体が、文化によっては、一定の様式を繰り返すという意味を持つのである。
マンガにおいても同じことはある程度までいえる。マンガの技法書は、その様式を指導するものだといえる。しかし、マンガの様式は、エジプトの絵画や絵巻物などの前近代の美術における様式と異なる点も多い。その相違点の中でも特に重要なものは「かきわけ」の問題である。「かきわけ」とは、特定の個人をその他の大勢の人物と区別できるように描く技術を指す言葉である。吉村和真は、前近代に描かれた絵画では、顔で個人を特定することができないと指摘する。

> だから図4に限らず、当時の図像では「その人物が何者であるか」を示す記号として、顔よりも、服装や持ち物、あるいは落首や掛詞といった文字情報が活用される。その結果、そこに登場する人物の顔には、いわば「お決まりの型」を示すために最低限必要な記号、例えば図4なら、ヒゲや吊り目・眉などの「武者」を表す要素しか描き込まれないことになるのである。もちろん、よく見れば、信長・光秀・家康にもヒゲやもみ上げなどの描き分けはなされている。だが、秀吉あるいは着物や武具の描き方に比べると、三人の顔が類型的であることは明らかだし、信長なら信長らしく本人に似せて描かれているとは考えにくい。したがって、この三人の顔の差異に関しては、おそらく本人の個性によるのではなく、単に「別の武者」であることを示すための描き分けと判断する方が妥当である。[90]

吉村は、前近代の絵画と近代以後のマンガの違いを、顔が個人を特定するのに「役に立つ」かどうかにあるとする。その境界は、マンガに描かれる人物が「お決まりの型」から、特定の人物を表す「似顔絵」へと変化したことによって生じるものであり、吉村はマンガの歴史を「似顔絵以前」と「似顔絵以後」に区分する。
図像において、個人が特定できるとは、二つのことを意味する。一つは、描かれたある個人がその他大勢とは違う人物だとわかる、という差異性であり、もう一つは、その人物の様々な様態が描かれてもそれが同じ人物だとわかる、という同一性である。伊藤のいう「〈キャラ〉の強さ」とは、受け手にキャラクターという個人を特定させる力を指す概念だといえる。吉村の説に従い、近代以後のマンガと、近代以前の様式的な絵画の違いを、図

---

[90]吉村和真「〈似顔絵〉の成立とまんが――顔を見ているのは誰か」『マン美研――マンガの美／学的な次元への接近』醍醐書房、2002年、p.100。

像が個人を特定する力を持っているかどうかによって区分するならば、〈キャラ〉概念は、絵が特定の個人を指し示すようになった「似顔絵以後」になってはじめて成立するものである。

しかし、吉村の議論と伊藤の議論を直結することはできない。吉村の論じた近代マンガにおける似顔絵と、伊藤が論じた「キャラ／キャラクター」の間には大きな断絶がある。似顔絵が、現実にいる人間をカリカチュアライズした図像であるのに対し、伊藤が議論の対象としたのは、現実には存在しない虚構の人格の図像だからである。「似顔絵」という言葉を使って説明するならば、吉村が問題としているのが、現実の人間の「似顔絵」を描くことであるのに対し、伊藤が問題としたのは、キャラクターという虚構の存在の「似顔絵」を描くことである。

２－１．『魔法少女まどか☆マギカ』に見る作品と作者の関係

虚構の存在の「似顔絵」を描くとは、あるマンガ家が描いた絵を他の人間が真似して描くことを意味するとは限らない。キャラクターが不特定多数に支持されている時には、オリジナルの描き手が、不特定多数が持つイメージを想定し、それにあわせて自分の絵を修正する、という逆転現象も起こる。2011 年に発表され、大ヒットした TV アニメ『魔法少女まどか☆マギカ』のキャラクター原案を担当した蒼樹うめは、自分は、アニメに似せて『まどか☆マギカ』の登場人物たちの絵を描いていると語る。

> ―蒼樹先生は「まどか☆マギカ」のイラストを描かれる機会がたびたびあるかと思います。最初のころと現在を比べて、キャラクターへの印象や描く際の意識に変化はありますか。
>
> 一番最初にキャラクター原案を描いたころと、テレビアニメが終わった今とでは、大きく違いがありますね。元々は自分が描かせて頂いたキャラクターではありますが、テレビアニメになったことでまどかたちのイメージや絵柄が作り上げられていったと思うので、『まどか☆マギカ』のイラストを今の私が描くと、オリジナルと二次創作の真ん中にいるような不思議な感覚があるんです。岸田（隆宏）さんのキャラクターデザインを始めとしたアニメの資料を見ながら、テレビで観たまどかたちに似るように、と考えています。
>
> ―キャラクター原案である蒼樹先生が、逆にアニメの絵に似せて描く、という感覚は意外な気もしますが……。
>
> あくまでも私は原案をやらせていただいただけで、それを最終的に『まどか☆マギカ』のキャラクターとして完成させたのはアニメスタッフのみなさんなんです。だからテレビでのデザインが最終形態だと思いますし、ファンのみなさんもテレビでのまどかたちこそが本物だと思っているんじゃ

ないかな、って。ですから私が描くときも、そのイメージを損なわないようにと気をつけて、シャフトさんが発行された分厚い設定の本（『魔法少女まどか☆マギカ』プロダクションノート）や、フィルムコミックと照らし合わせながら描いています。[91]

初期段階から『まどか☆マギカ』の製作に関わってきた蒼樹が、一般のファン向けに出版された設定書やフィルムコミックを参照してキャラクターを描くという逆転現象は、二重の意味で、キャラクターや作品が個人ではなく、集団によって担われるものになったことを示している。一つ目の意味は、作品が個人ではなく、チームによって作られるようになったことであり、二つ目の意味は、人気を獲得したキャラクターは、個人やチームによる創造物から、集団で共有されるイメージに変化するということである。『まどか☆マギカ』の原作も、個人名ではなく、Magica Quartet というチーム名がクレジットされている。脚本を担当した虚淵玄は、Magica Quartet は流動的な集団であるべきだと述べている。

むしろ、広げていきたいと思います。劇場の続きも考えていまして、テレビものの 2 クールも構想としてあがっていますけれど、そのためにも新しいライターを入れたいと思います。自分がいなくなったら、まどかの次がなくなってしまう。物語はクリエイターより長生きするべきだと思います。まどか☆マギカを語り継いでくれる人がいてくれると思うので、そのためには自分一人で完結してはいけないと思います。プリキュアだって 2 人組から始まったのが、まさか 5 人組みになるなんて誰も想像しなかった。作品は続々アップデートされていって、その時代時代に即して新しく生まれ変わりながらも、人々の記憶に残るものになってほしいです。変質を恐れてはいけません。[92]

「作品は作者より長生きする」とは、通常は作者が死んでも作品は世の中に残って皆に愛され続けるということを意味する言葉である。しかし、虚淵の場合は、自分がいなくなっても、誰かが『まどか☆マギカ』を作り続ける、ということを意味している。もし、虚淵の構想が実現されたならば、『まどか☆マギカ』は特別な一人の作者が描き続けることによってではなく、不特定多数の語り部たちに語り継がれることによって維持される作品となる。それが実現した時、蒼樹も虚淵も作品の創造者という特権的地位を失い、『まどか☆マギカ』を語る無数の語り部の中の一人となる。

作品の創造者の消失は、無数に存在する『まどか☆マギカ』の派生作品や関連商品の一貫性を一人の絶対的な作者やオリジナルの存在によって保証することが困難になることも意味する。無数の語り部によって作られ、絶えず変質を繰り返す作品群が『まどか☆マギカ』であることを証明する方法は、大勢の『まどか☆マギカ』を愛好する人たちに、「これ

---

[91]「INTERVIW3」『劇場版　魔法少女まどか☆マギカ　始まりの物語　パンフレット』2012 年、p.15。
[92] 虚淵玄「脚本家虚淵玄スペシャルインタ」『スポーツ報知　まどか☆マギカ特別号』報知新聞社、2012 年 11 月、p.5。

は『まどか☆マギカ』である」と認識されることしかなくなる。この時、無数の語り部たちは、愛好者たちが持つイメージを参照しながら自分たちの作品を作っていくことを余儀なくされる。しかし、愛好者たちの持つイメージは、もともとは語り部たちが作った作品を基にして作られたものである。愛好者たちは新たな『まどか☆マギカ』が登場する度に、自分の持つイメージに修整を加えていくであろう。ここに、作品の受容者は、作品を見ることで自分の中に『まどか☆マギカ』のイメージを構築し、作品の供給者は、受容者が共有しているはずのイメージに基づいて作品を作る、という相互作用が発生することになる。かくして、作品の担い手は特別な個人から無数の集団へと代わることになる。

作品の担い手が個人から集団へと代わることは、一見すると、描き手が持つ作家性に対する評価が失われていくことを意味するかのように見える。しかし、実際には、この相互作用が働いている状況下では、描き手の作家性は、逆に強調され、評価される。それは、「似せて描く」という行為が、機械的な複写ではなく、個々の作家による「手書き」によって実現されるからである。前章で述べたように、「マンガ」では、個々人の作家に対して、過去に蓄積された記号や記号の体系を反復しつつも、それに絶えず改変を加えて自分独自の記号とその体系を作り上げることが求められている。『まどか☆マギカ』のキャラクターデザインをした蒼樹もまた、その原則に従って『まどか☆マギカ』の登場人物たちを作っている。そのため、『まどか☆マギカ』のキャラクターたちは、蒼樹の持つ記号とその体系によって出来ており、受容者は蒼樹の記号とその体系を拠って初めてキャラクターたちのイメージを獲得することができる。もし、『まどか☆マギカ』の登場人物たちが現実の人間だったならば、蒼樹を経由することなく、その人物からイメージを直接汲み取って似顔絵を製作することも可能であろう。しかし、虚構のキャラクターの場合、作者を経由することは必須となる。この時、作者の描く図像は人々がキャラクターに到達するための聖典に位置づけられることになる。即ち、作者は、唯一の創造者としての地位を失った代わりに、人々がキャラクターに至るまでの道筋を預かる預言者として特権化される。そして、作者が持つ作家性は、キャラクターへの道筋を作り出すために不可欠なものに位置づけられる。『まどか☆マギカ』を愛好する集団がより強く、より大きくなればなるほど、預言者である蒼樹の作家性はより強調されることになるであろう。

マンガが個々の作家による「手書き」であることは、オリジナルの描き手である蒼樹一人だけの話ではない。『まどか☆マギカ』の無数の語り部たちも皆、「手書き」で作品を作っている。そのため、蒼樹以外の描き手が『まどか☆マギカ』を描く時も、それぞれがそれぞれの個性によって『まどか☆マギカ』に取り組み、各自がその作家性を発揮することが期待される。『まどか☆マギカ』の関連コミックの広告が、各コミックの描き手の名を強調していることは、各描き手に作家性が求められていることを象徴的に示している。（下線は、もとの広告において書体の色を変えて強調している部分）

『魔法少女まどか☆マギカ　アンソロジーコミック』

カバーの蒼樹うめを筆頭に毎巻豪華執筆陣でお届けする珠玉の公式アンソロジー！

『魔法少女まどか☆マギカ』原作：Magica Quartet 作画：ハノカゲ
すべての始まりはこの物語―TVアニメをハノカゲが描き下ろしで完全コミカライズ！

『魔法少女おりこ☆マギカ』原案：Magica Quartet 作画：ムラ黒江
ここでしか読めないまどか達の戦いを鬼才・ムラ黒江が描き下ろしでスピンオフ！

『魔法少女かずみ☆マギカ』原案：Magica Quartet 原作：平松正樹　画：天杉貴志
運命に翻弄される少女がここにもひとり……平松正樹×天杉貴志が贈る魔法少女の物語！[93]

「鬼才」という言葉は、ムラ黒江という作者に対する賛辞であると同時に、『まどか☆マギカ』のスピンオフを描くことが、「鬼才」と呼ばれる強烈な作家性を持った存在が取り組むだけの価値があることだ、というアピールでもある。それは、間接的に『まどか☆マギカ』を称揚する行為だといえよう。

２－２．作家性の神話の解体と無数の語り部たちの権威化

記号的なものによって何かが表現された時、そこには、指し示すものと、指し示されるものが出現する。似顔絵ならば、絵は指し示すものであり、人物が指し示されるものとなる。似顔絵の場合、指し示される人物が先行して存在し、その人物を指し示す絵が後から生まれた、ということができる。よって、世の中にある人物の似顔絵があふれる時、その人物は似顔絵群を生み出した母胎として認知され、特権化されることになる。しかし、キャラクターの場合は、現実の人物が先行して存在しているわけではない。つまり、指し示す絵があって初めて指し示されるキャラクターが出現する。世の中にあるキャラクターの図像があふれた時、その母胎となるのは、キャラクターの図像そのものであり、図像を構成する記号とその体系である。そのため、キャラクターの場合、特権化されるのは、キャラクターと記号そのものである。マンガは、描き手各人がそれぞれ固有の記号体系を持つことを原則としており、記号の体系と作者は不可分のものである。そのため、抽象的な記号の特権化は、同時に、それを生み出し、使用する人格である作者の特権化を伴う。

ある作品の派生作品や関連商品が、メディア展開や二次創作などによって様々なメディアを横断して無数に作り出されることは、ある同一のキャラクターが大勢の特権化された描き手によって描かれる、ということを意味する。特権化された描き手によって、指し示されるものとなったキャラクターの価値は、それが多くの権威に指し示されているという事実によって肥大化することになる。そのことは逆に、メディアを横断して不特定多数に

---

93 『まんがタイムきらら☆マギカ』芳文社、2012年6月8日、p.447。

よって描かれるキャラクターが自らの価値を示すためには、何らかの形で描き手を特別な存在として位置づける必要があることを意味する。作品を担う存在が一人の特別な作者から無数の語り部へと移行する過程は、一人の作者が持つ権威が解体されていく過程であると同時に、無数の語り部をそれぞれに権威化していく過程でもある。

東は、80 年代から、90 年代、そして 2000 年代へかけての「オタク系文化」においては、「作家性の神話」は急速に衰えているとする。東の「データベース論」は、現代を、作家性や作品の神話に基づくオリジナルへの固執ではなく、消費者間で蓄積され、データベース化された意匠へのこだわりの時代であるとする。それは、一人の作者の持つ権威が解体されていく過程に着目した議論だといえる。そのため、その議論は、権威の解体と同時に発生している、無数の語り部の権威化という事態に対する説明を欠いている。東は「データベース論」のモデルとして、オタク産業の会社『ブロッコリー』のマスコットである『デ・ジ・キャラット』をあげる。『デ・ジ・キャラット』の主人公、でじこは、猫耳やメイドエプロン、特異な髪型など、オタクが好む視覚的要素（「萌え要素」と呼ばれる）を意図的に組み合わせて作られたキャラクターである。東は、でじこをデータベース化された意匠へのこだわりが作り出したキャラクターでありそこに作家性はないとした。しかし、現実のオタクは、描き手が誰なのかということに固執する。『デ・ジ・キャラット』においても語り部の権威化という事態が発生していた。2002 年の『新現実 Vol.1』における、東と大塚の対談において、大塚は『デ・ジ・キャラット』にも作者コゲどんぼの作家性を見出すことができるし、その作家性が『デ・ジ・キャラット』のヒットに貢献していたと指摘する。それに対し、東は、萌え絵は標準化が激しいことを指摘し、コゲどんぼの作家性を否定しようとする。

大塚　（前略）その時に、例えばあなたは『デ・ジ・キャラット』は初めて小売業が流通のための商品として生み出した単なる金儲け企画であって、「作家性」「作品」という呪縛に縛られていた九〇年代のアニメに比べて、清々しくていいと言うわけだけど、でも、最初に『デ・ジ・キャラット』が出てきた時にコゲどんぼの絵の中に、そのレヴェルはどうであれ作家性があったからこそ、うけたんじゃないのかとぼくは思うのね。ケーブルＴＶのＣＭで見てこれはいけるって編集者的な本能は動いたし、受け手の側だって受け手の側なりにコゲどんぼの絵の中にコゲとんぼの固有性を見たからこそ『デ・ジ・キャラット』は成り立ったのではないの？

東　うーん。その種の反論は最後の最後で必ず言われることで、しかも反論不可能だから答えようがないんだけど（笑）、ぼく自身はコゲさんの作品に作家性は感じませんね。うまい絵だし魅力的だとは思う。でも、たとえば明日、木谷社長が会見を行って、「実はコゲどんぼは七人でした。しかもチームメンバーはすでに三人入れ替わっています」とか言っても、ぼくはまったく驚かない。

大塚　いや、コゲどんぼがコゲカブトムシでも、そこには描き手の固有性はある。あの子と同じあ

るいはそれ以上の水準の描き手がいることは否定しないし、やっていることはデータベースからのサンプリングかもしれないけど、ただコピー＆ペーストしたわけじゃない。作り手の主体はあると思う。確かに作家の置き換え可能性みたいなことは、記号論的な言い方としては成り立つと思うし、批評家のぼくはそううそぶくよ。でも、そう簡単に作家Ａと作家Ｂは置き換え可能じゃないんだよね。

東　それはわかりますよ。ただ、九〇年代後半の萌え絵ではその種の交換可能性がとても高くなっていると思う。それがぼくの「萌え要素」論の根拠ですが。逆に、大塚さんはコゲどんぼの作家性をどのあたりに見ているわけですか？

大塚　コゲどんぼがやった最初のアニメＣＭと最近の違う人が描いたアニメのキャラを見ると、明らかにコゲどんぼの絵に一番忠実なＣＭの方がかわいいと思うよ。（中略）でも同じようにオーナーが商社か何かの出身でブロッコリーがあたって、「熱血王」とかいうガレキに手を出したチェーンが今一つなのは、コゲどんぼっていう子がブロッコリーには引っかかったっていう偶然性であって、その程度の力はあの子にはあったと思うけど。

東　上手い下手ということで言ったら、コゲどんぼは上手いですよ。でも、作家性というのは、単純に上手い下手とも違うでしょう。コゲどんぼがコゲどんぼでなければ作り出せなかったオリジナリティがあるのかどうか。

大塚　それは猫耳やエプロンといった、それこそおたく界でデータベース化された既存の意匠を持ってきているということでしょう。

東　具体的な実感ですけど。

大塚　作家性の定義によるけど、あの子の絵の個性みたいなものがあって、その個性に対して受け手が反応するという関係があるということはあると思うんだよね。パブロフの犬みたいに猫耳とエプロンとしっぽと妹見せときゃ客がよだれをたらすという程には受け手は単純じゃないよ。よい猫耳とそうでない猫耳があって、それはどんなにささやかでも作家性に支えられている。

東　それは難しいと思う。マンガにそういう関係があることは認めます。けれど萌え絵の世界は標準化が激しくて、ネットにはごろごろ同じ絵が転がっている。ぼくはコゲさんの絵はそのきわめて高品質なものだという認識です。それに、同じ萌え絵といっても、樋上いたるが新しい萌えを開発したという主張なら分かる。でもコゲさんの絵は、その点でも保守的ですよ。[94]

東が言うとおり、「萌え絵」では表現が著しく標準化されている。作品やキャラクターが集団によって担うことが常態化しているジャンルで、表現の標準化がより強力に推し進められることには必然性がある。標準化がすすめば、作家の交換可能性はより高いものとなる。作家の交換可能性が高くなることは、特定の個人に作品が縛られないことを意味する。虚淵のいう意味での「作者より長生きする」作品を実現する上で、表現の標準化はある程

---

[94]東浩紀、大塚英志「工学、政治、物語」『新現実』Vol.01、角川書店、2002 年 9 月、p.104。

度まで必要である。だが、大塚が指摘する通り、作品の受容者は標準化された作品の中に、作家性を見出してそれを評価の対象とする。その時、作家は交換不能なものとして認識されることになる。作品が集団で担われることが期待される時でも、それは個性を持たない透明な存在によって作品が作られることが期待されているわけではない。望まれているのは、個性を持つ交換不能な語り部たちによって作品が盛り上げられることなのである。

〈キャラ〉という概念は、作家性の神話の解体と、語り部の権威化の同時発生という、矛盾ともとれる状況によって生まれた概念ともいえる。何故なら、〈キャラ〉が強いキャラクターとは、違う描き手によって描かれても、受容者に同一のキャラクターだと認識されるキャラクターのことであり、よって、その強さとは、個性が違う語り部が同じキャラクターを語ることを可能にする力を意味するからである。

ある描き手が他の作者が創造したキャラクターの絵を描く時、次のようなプロセスが発生することが想定される。「〈キャラ〉の強さ」とは、このプロセスをよりスムーズに実現させる力であると言うことができよう。

1)原作者が描いたキャラクターの絵から、愛好者間で共有されるべきキャラクターのイメージが抽出される。
2)そのイメージが描き手に解釈される。
3)描き手はその解釈を自分独自の記号とその体系によって図像化する。

このようにして作り出された図像は、二つの情報を含んでいる。一つは、そのキャラクターは誰か、という情報であり、もう一つは、そのキャラクターを描いたのは誰か、という情報である。虚構のキャラクターに似せて描くという行為は、「キャラクターは誰か」という情報を維持しつつ、「描いたのは誰か」という情報を変更することだといえる。その変更は、そのキャラクターと他のキャラクターを弁別するためにとられている方法を自分の画風において再現する、という操作によって実現されることになる。たとえば、蒼樹は、『まどか☆マギカ』の主人公まどかの絵をアニメに似せて描くようになってから、「たれ目」をしっかりと描くことを意識するようになったと語っている。[95]愛好者間で共有されているイメージに抽出し、それに似せてまどかを描くとは、蒼樹の場合、まどかと他の登場人物たちと区別する特徴である「たれ目」を自分の画風で再現することを意味する。そして、それは、蒼樹以外の描き手にも同様にいえることであろう。

では、そのキャラクターを弁別するためのポイントとは、いったいどのような基準によって選択されるのであろうか。本節は以下、「マンガ」という様式において、身体各部がどのように表象され、そして、それがキャラクターの「かきわけ」にどのように貢献するのかを検証していく。

---

[95]「INTERVIW3」『劇場版　魔法少女まどか☆マギカ　始まりの物語　パンフレット』2012年、p.15。

３．目の描法

蒼樹がまどかの特徴に、真っ先に「たれ目」をあげたように、目はキャラクターの表現において最も重要視されてきた要素である。先に、「マンガ」の様式では、上まぶたが下まぶたを分離して描かれることが多いことを指摘した。そのような「マンガ的」な目は、三層構造で説明できる。一番下の層は、上まぶたと下まぶた、そして、それに挟まれた白目である。すでに述べたように、上まぶたと下まぶたは離して描かれることが多く、上まぶたと下まぶたの距離が大きければ大きいほど、より「マンガ的」だと認識される。二番目の層は、黒目である。そして、一番上の層がハイライト、目の輝きである。

３－１．上まぶたと下まぶた、白目

目の形は、上まぶたと下まぶたの二つの線によって決定される。二つのまぶたの線が目頭で接近し、目尻で離れると釣り目に、逆に、目頭で離れ、目尻で接近していると垂れ目になる。また、上まぶたの線の形状が円に近いと丸目となる。例えば、宮原るりの『恋愛ラボ』の主人公たち五人組の場合、リコが吊り目、スズが垂れ目、エノが丸目である。マキとサヨはどちらも平行であるが、マキが緩やかな弧を描き標準形の目を示すのに対し、サヨは平行さが強調される。(図 4)

図 4 :『恋愛ラボ』の主人公たちの目の形の模式図。

模式図上部は原作からの引用。宮原るり『恋愛ラボ』⑤、芳文社、2010 年、左より、p.4、p.4、p.12、p.12、p.4。

また、上まぶたは目尻で角度をつけて曲げられることも多い。Kakifly の『けいおん！』の澪と梓はどちらも吊り目であるが、澪の目尻が鋭角に直線的に曲がっているのに対し、梓の目尻は弧を描くように曲がっている。二人は、この目尻の形状の違いによってかきわけられている。(図 5)

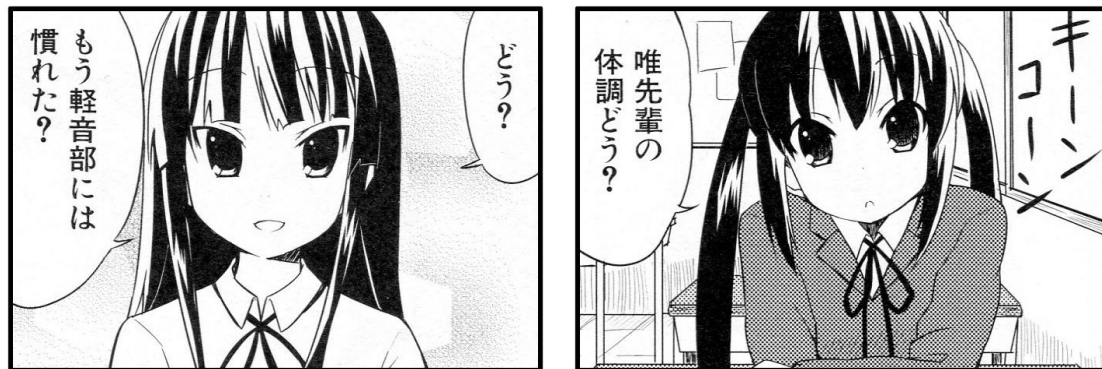



図 5 :『けいおん！』における上まぶたの形状。左が澪、右が梓。
Kakifly『けいおん！』２、芳文社、2009 年、左 p.36、右、p.80。

３－２．黒目

黒目は瞳孔部分とその他に分かれ、瞳孔を中心に、同心円、放射線、グラデーションの組み合わせで構成される。同心円と放射線ははっきりと区別できる要素であるが、グラデーションは同心円や放射線と明確に区別することはできない。グラデーションは濃淡や線の過密のよって作り出されるものであり、同心円や放射線の濃淡や過密によっても作り出せるからである。同心円の上部を強調すると上が黒く下が白いグラデーションになるし、目の上部の放射線を多めに描くとこれもグラデーションになる。(図 6)

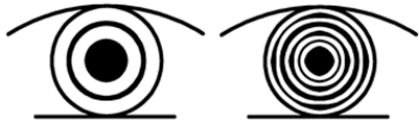
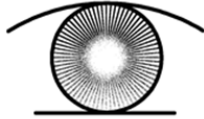
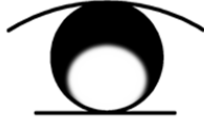
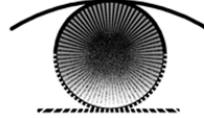



図 6：黒目の模式図

図には、三者の他に、複合形の項目を設けた。この形は、同心円の中心軸がずれたものとも、放射線が曲線を描くようになったものとも、あるいは、グラデーションが曲がったものとも解釈できるからである。この形はアニメによく見られるものである。輪郭線で囲まれた面を色によって塗りわけることを基本とする商業アニメでは、目の表現も平塗りで処理されたものとなる。この複合形は、同心円、放射線、グラデーションを平塗りで処理したものとも言える。

同心円、放射線、グラデーションの組み合わせ方には、時代によるはやりすたりがある。少女マンガの場合、80 年代には、細い線で描かれた無数の同心円によって黒目を構成する手法が多くみられた。しかし、現在では、同心円は、瞳孔とその周りの太い線の円が一つだけに限定されることが多くなり、放射線でグラデーションを作り出す手法が圧倒的となった。図 7 にあげた例は、『なかよし』からとったものであるが、他の少女雑誌も、ほぼ同様の傾向を示している。

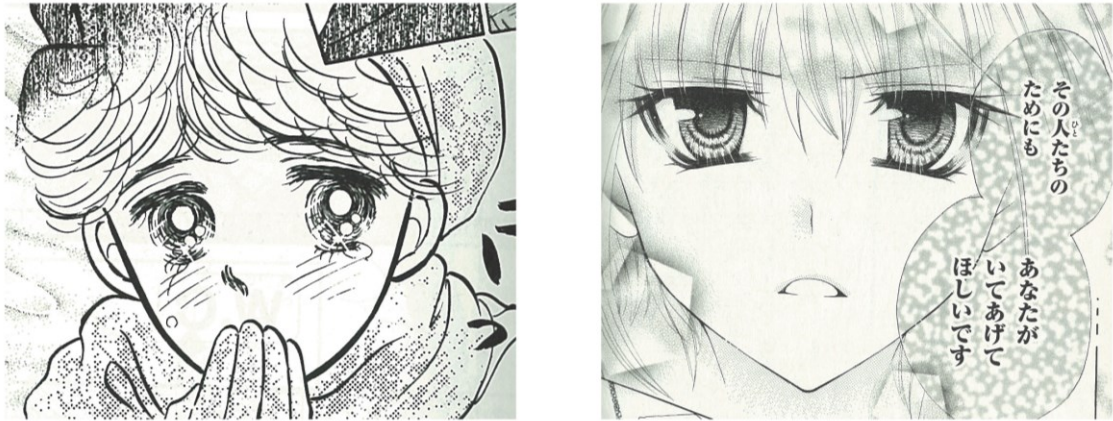



図 7 :『なかよし』における黒目の変化の例、左、80 年代、右、2000 年代。
左、いであゆみ「とつぜんおじゃまのナミダ娘」『なかよし』1984 年 2 月号、講談社、1984 年 2 月、p.115。
右、原明日美「最強生徒会ツバキヨ」『なかよし』2009 年 5 月号、講談社、2009 年 5 月、p.150。

３－３．ハイライト

ハイライトにも様々なパターンがあり、分類は困難である。あえて、分類するならば、その人の見ている方向が変わっても位置が変わらないハイライトと、見ている方向が変わると位置も変わってしまうハイライトの二種類に分けることができるであろう。前者は目をガラス球のような光る球体と考え、それに光や風景が反射している様子を簡略的に表現するものである。後者は、瞳孔の中心を白点で示し、その白点の移動によって、その人が見ている方向を表現するものである。(図 8)両者は、その表現の根拠をどこに求めるか、という点において大きく異なるが、実際の作品では、その境界は曖昧である。この曖昧さは、ハイライトが、光の表現であると同時にその人の意思や生命の表現であると考えられていることにあるといえる。マンガにおいて、ハイライトのない瞳は、意志の欠如した人間や何を考えているのかわからない人間の表現となる。『フレッシュプリキュア』では、ラビリンスの手先だった頃のせつなとプリキュアの仲間になってからのせつなの違いは、ハイライトの有り無しによって示された。（図 9）せつなの目のハイライトは、目の輝きの表現であると同時に、せつなが自分の意志で行動するようになったことの表現でもある。

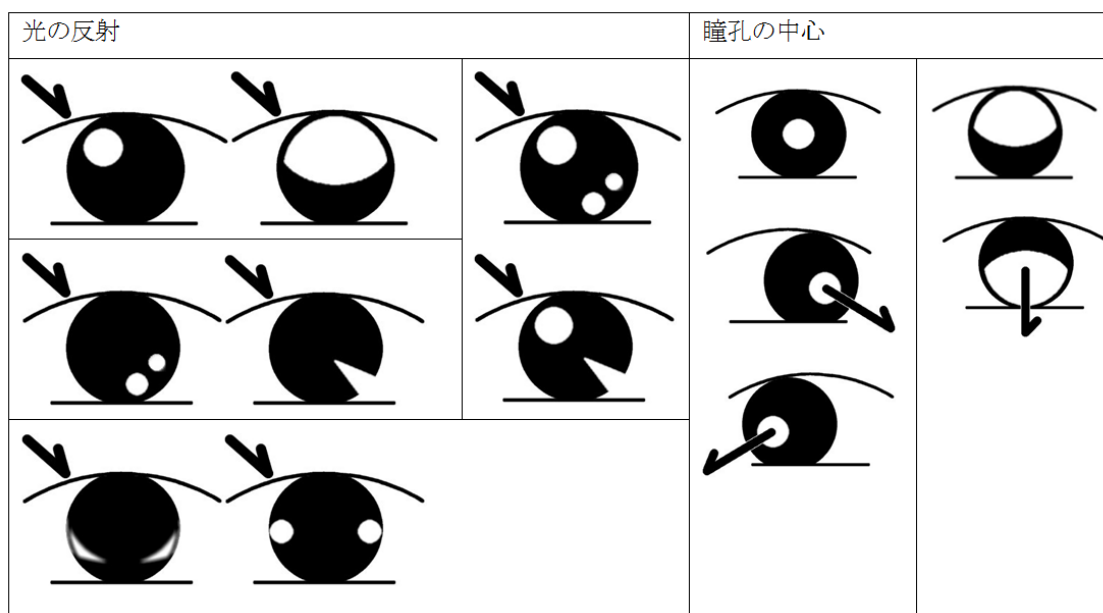



図 8：ハイライトの模式図

図 9：左、ラビリンスの手先だった頃のせつな。右、プリキュアの仲間になることを決心したせつな。（出典：DVD）

３－４．目の描法によるキャラクターのかきわけの実際

上まぶたと下まぶた、黒目と瞳孔、ハイライト、いずれもその描き方のパターンは無数にあり、無数のパターンを組み合わせて得られる目の形態もまた無限通りある。よって、目によってキャラクターをかきわけることは十分に可能である。主人公の五人組が全員違う形状の上まぶたを持つ宮原るりの『恋愛ラボ』は目の形をキャラクターのかきわけに活用している作品の一例である。宮原は、目の形の違いを、ハイライトの形によってさらに強調する。リコとエノが丸いハイライトであり、マキとサヨが上にはいるタイプ、スズが見ている方向にはいるタイプである。[96](図 11)

[96] ただし、ハイライトの相違は目の相違に比して曖昧なものである。そして、巻が進むにつれて、その違いはさらに曖昧なものになっていく。

しかし、目の形をキャラクターのかきわけに活用する描き手はけっして多いとはいえない。大抵の描き手は、キャラクターの人数に対応できるほど多くの目のパターンを持ってはいない。美水かがみの『らき☆すた』の場合、上まぶたと下まぶたは、吊り目、垂れ目、水平の三種類、黒目の描き方は一種類、ハイライトは、斜め上に白丸が入るものと、水平に二つ入るものの二種類である。(図 10、図 11)理論上では、美水かがみの目の種類は３×１×２の六種類があるといえる。しかし、美水かがみはその６通り全てを使っているわけではない。『らき☆すた公式ファンブック稜桜学園入学案内書』（角川書店、2007）で紹介されている 20 人のキャラクターを目の形によって分類すると以下のようになる。（キャラクター名の次の括弧内に示された数字は、そのキャラクターの 2004 年から 2007 年までのコマ登場率（パーセント)。なお、常に笑っていて目を開くことのない高良ゆかりは、例外的に笑い目とした。『らき☆すた』の主人公である四人組には名前に下線を引いた。）

（吊り目、斜め）
<u>柊かがみ（43.8)</u>、八坂こう（0.6)、黒井ななこ（6.6)、泉そうじろう（4.2)

（吊り目、二つ）
岩崎みなみ（5.3)、宮河ひかげ（0.5)

（垂れ目、斜め）
<u>柊つかさ（27.0)</u>、<u>高良みゆき（12.7)</u>、日下部みさお（4.7)、峰岸あやの（2.6)、小早川ゆたか（11.3)、田村ひより（5.7)、パトリシア＝マーティン（0.6)、桜庭ひかる（0.6)、天原ふゆき（0.1)、成美ゆい（6.2）小神あきら（1.2)

（垂れ目、二つ）
宮河ひなた（0.4)

（水平、斜め）
無し

（水平、二つ）
<u>泉こなた（59.2）</u>

（笑い目）
高良ゆかり（1.6)

キャラクターのコマ登場率からわかるように、美水の使う目は、基本的には（垂れ目―

斜め)、(吊り目—斜め)、(水平—二つ)の三種類である。しかし、(水平—二つ)は、主人公である泉こなた一人だけであり、ほとんどのキャラクターは、(垂れ目—斜め)、(吊り目—斜め)のどちらかである。つまり、美水がかきわけに使う目の種類は、実質的には、垂れ目と吊り目の二種類しかない。

図 10 :『らき☆すた』のキャラクターと目の形の模式図。
上部キャラクター図像は、『らき☆すた公式ファンブック稜桜学園入学案内書』より、引用。コンプティーク編『らき☆すた公式ファンブック稜桜学園入学案内書』角川書店、2007 年、pp.28-29。

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>恋愛ラボ</td><td>マキ
サヨ</td><td></td><td>エノ</td><td>リコ</td><td>スズ</td></tr>
<tr><td>らき☆すた</td><td></td><td>こなた</td><td colspan="2">かがみ
つかさ</td><td></td></tr>
</table>

図 11 :『恋愛ラボ』と『らき☆すた』のキャラクターとハイライトの対応表

美水に限らず、多くの描き手が目の種類を二種類、または三種類しか使わない。二種類の時は、垂れ目と吊り目の二つである。三種類の時はそれに普通の目が加わる。美水がそうであるように、二種類しか目の種類を持たない描き手にとって、垂れ目と吊り目の差異

はキャラクターの弁別において大きな役割を果たしている。目の形によって、垂れ目のキャラクターと吊り目のキャラクターは明快に区別される。しかし、同じ垂れ目のキャラクター同士、吊り目のキャラクター同士では、目の形はキャラクターの弁別に役に立たない。つまり、目の種類が二、三種類を持たない描き手には、目の形だけで特定の個人を示すことはできないのである。しかも、上まぶたと下まぶたの距離が大きく離れる「マンガ的」な目を描く描き手の場合、吊り目と垂れ目の区別も曖昧になる傾向がある。上まぶたと下まぶたの距離が離れると目全体の形が真円に近づいていき、上まぶたと下まぶたの形が目全体の形に与える影響が小さくなるからである。

今日では、目の形を一種類しか持たない描き手もけっして少なくない。そのような描き手の場合、目の形はキャラクターの弁別にまったく役に立たない。つまり、マンガにおいて、目の描法は重視されてはいるものの、キャラクターの弁別には限定的にしか寄与していないのである。

４．髪の描法

重要視されているにも関わらずキャラクターの弁別に活用されない目の描法とは対照的に、多種類化しているのが髪の描法である。今日のマンガのキャラクターは、ひじょうに様々な髪型をするようになり、中には現実には再現不可能な髪形も存在している。その多様さによって、髪型はキャラクターの弁別に大きな役割を果たすようになった。蒼樹は、まどかの特徴として真っ先に「たれ目」をあげたが、具体的に各キャラクターの描き方についての解説を始めると、目の形以上に、髪型に対する言及が増加する。以下、各キャラクターの描き方についての解説から、髪に関する言及を抜粋する。

> （鹿目まどかについて）まずまどかで気をつけているのは、髪の毛のボリュームバランスでしょうか。ここが少し変わるだけで、すぐにまどかじゃなくなっちゃうんですよ（笑）

> （暁美ほむらについて）難しいキャラクターですね。前髪の量がポイントで、前髪があまり長くなるとほむらっぽくなくなるように思います。

> （佐倉杏子について）あと、杏子は、最初の原案とアニメとで、髪型が違っているんですよ。今は完全なポニーテールになっていますけど、私が最初に描いたときは、髪が二段になったポニーテールなんです。下側の長い部分は結んでいなかったのですが、アニメではそこもすべてポニーテールになりました。

> （巴マミについて）資料を確認しながら描いてはいますが、髪がドリルになっていれば一応マミさ

んになってくれますから（笑）、すごく難しいということはないですね。[97]

現実の人間は髪型を自由に変えることができ、髪型を変えても人格の同一性は維持される。人格の表象であるキャラクターの同一性が髪型によって表現されることは、奇妙なことといえる。そのため、髪型でキャラクターを示すことは時には邪道と批判されることもある。しかし、髪型を変えることはその人のイメージを大きく変えることであり、イメージのみで出来上がっているキャラクターにとって、髪型は現実の人間以上に大きな意味を持つ。そのため、髪型によってキャラクターをかきわける方法は、批判を浴びながらも、実用的な手段として活用されてきた。ゴー・オフィスの『マンガの描き方徹底ガイド①　やさしい基本の基本編』（グラフィックス社、2005）では、キャラクターのかきわけは、髪型だけでは不可能であり、「顔型と髪型を変えても、目の形と瞳が同じだと一人のキャラが変装しているように見える」[98]と説明する。しかし、同シリーズの 6 巻目、『キャラ・パーフェクト編』では、「キャラを顔の中身（目や口の大きさなど）で描きわけるのが王道」としつつも、「最初は髪型を変えて違いを出しましょう。」[99]と解説している。そして、目や鼻だちを変えても、髪形が同じだと同じ人物に見えてしまうこと、それに対し、目の形が同じでも、髪型が違うと違う人物に見えるということを図版で示している。両者の矛盾は、『やさしい基本の基本編』がキャラクターを描くための基本を身につけることを目的としているのに対し、『キャラ・パーフェクト編』が作品の中での実践を目指していることにあると考えられる。このシリーズには、各巻のプロローグに姉が妹たちにマンガの描き方についてワンポイント指導をするという内容のマンガが掲載されている。『やさしい基本の基本編』のプロローグは、キャラクターの模写がうまくできない妹に、姉が目の特徴を抽出するようにと教える。一方、『キャラ・パーフェクト編』のプロローグでは、マンガを描くのに最初に何をすれば良いか悩む妹たちに、姉はキャラクターと話の舞台を用意し、物語の各要素を舞台に適切に配置するようにと教える。つまり、前者はキャラクター単体を描くことを考えているのに対し、後者は、複数のキャラクターを舞台に配置することを考えている。『キャラ・パーフェクト編』は、髪型によるかきわけには、「ひと目でキャラの見分けがつく」「絵が小さくてもすぐに誰かわかる効果がある」[100]という利点があるとするが、これらは、複数のキャラクターを舞台に配置した時にその有効性を発揮する利点である。

---

97 「INTERVIW3」『劇場版　魔法少女まどか☆マギカ　［後編］　永遠の物語　パンフレット』2012 年、p.10。
98 ゴー・オフィス『マンガの描き方徹底ガイド①　やさしい基本の基本編』グラフィックス社、2005 年、p.92。
99 ゴー・オフィス『マンガの描き方徹底ガイド⑥　キャラ・パーフェクト編』グラフィックス社、2005 年、P.9。
100 同書、P.9。

４－１．マンガにおける様式化した髪の毛の表現

マンガにおいて、目の描き方が様式化し、上まぶたと下まぶたを離して描く「マンガ的」な目が一般化したように、髪の毛もまた様式化したものとなる傾向がある。マンガでは、髪の毛を一本ずつ描くのではなく、簡略化された線によって表現することの方が多い。その簡略の仕方には一定のパターンがある。『マンガキャラの服装資料集』（アミューズメントメディア総合学院監修、廣済堂出版、2012）では、髪の毛を一本一本書くと時間がかかる上に、「マンガらしくなくなってしまう」ため、髪の毛は束で考えて描くべきだとする。そして、束が大きいと「マンガらしく」、束が小さいと「リアルな絵」になるとしている。[101]そして、髪型を、前髪、サイド、後髪の三つのパーツで分けてとらえることを提案している。[102]コミックス・ドロウイングの『萌えキャラのファッション作り　萌えスタイルの描き方』（誠文堂新光社、2010）では、風になびく髪を描くために、髪をブロックに分けてイメージし、パーツごとに風による動きを把握する方法を提案している。[103](図 12)

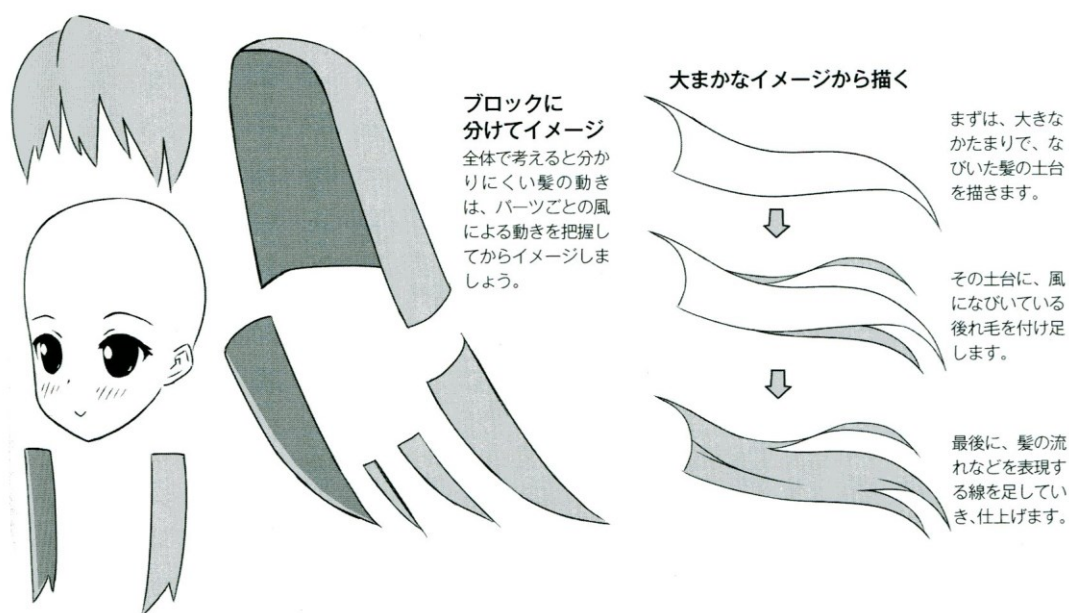



図 12 : コミックス・ドロウイング『萌えキャラのファッション作り　萌えスタイルの描き方』誠文堂新光社、2010 年、p.41。

このような髪型の把握は、キャラクターの髪を、現実の人間同様の毛の集合体としてではなく、粘土製の人形のような、固体の塊とみなすものである。マンガやアニメの愛好者

101 アミューズメントメディア総合学院監修『マンガキャラの服装資料集』廣済堂出版、2012 年、p.95。

102 同書、p.96。

103 コミックス・ドロウイング『萌えキャラのファッション作り　萌えスタイルの描き方』誠文堂新光社、2010 年、p.41。

が好む、「フィギュア」と呼ばれる人形では、まず、人形師が原型と呼ばれる粘土製の人形を作り、その原型をもとに、パーツ別にわけられた型が作られ、その型にプラスチックを流し込むことで人形の部品が作られる。フィギュアの愛好者は、その部品を購入し、それを組み立て、色を塗り、人形を完成させる。髪もまた、いくつかのパーツに分けて成型され、組み立てられる。アミューズメントメディア総合学院やコミックス・ドロウイングの方法論は、フィギュアの製作工程を紙の上で再現するものだといえる。

　このような、髪型の把握方法は、時には、マンガの髪型を現実から遊離したものにしていく。『あずまんが大王』の登場人物のちよは、ツインテールが特徴の少女である。ちよのツインテールは、一巻の初めの方では端の方がぎざぎざに描かれていた。しかし、後半になると丸く描かれるようになる。そして、丸く描かれるようになってから、ちよの友人である大阪が、ちよの髪を見て、ツインテールがはずれてしまう、という妄想にとらわれるというネタが繰り返し登場するようになる。最初の頃のぎざぎざが描かれていたころのちよのツインテールはあくまでも髪の毛を束ねた物であり、現実に存在するツインテールの略画的な表現であった。しかし、丸く描かれるようになってからのツインテールは髪の毛を束ねたものではなく、一個の粘土の塊のようなものとなったのである。(図 13)

図 13：左、大阪の妄想。右、ちよの初登場。初期には、ツインテールの先はぎざぎざに描かれていたが、後には丸く描かれるようになる。あずまきよひこ『あずまんが大王』第 1 巻、メディアワークス、2000 年、左、pp.153-154。右、p.7。

キャラクターの髪がパーツで分割されて把握されていることは、髪形によって作られるキャラクターの弁別ポイントもまた、パーツで分割されて認識されることを意味する。よって、髪型によるキャラクターの弁別ポイントは、前髪、サイド、後ろ髪、そして、髪の毛の色の四つに分類することができる。前髪は目との組み合わせによって額の形とその大きさを決定する。目の上まぶたの形によって額の下半分の形が、前髪の形によって額の上部の形が決められる。サイドはキャラクターの顔の輪郭を一部隠したり、露出したりすることで顔の形に変化を与える。後ろ髪はキャラクターのシルエットの形を決める。そして、髪の毛の色は、そのキャラクターのイメージカラーを決定する。白黒のマンガ作品でも、髪の毛が黒く塗られるか、白いのか、それともスクリーントーンの使用によって灰色に表現されるのかによって、キャラクターのイメージは大きく変わる。カラーのマンガ作品やアニメでは、髪の毛の色はさらに重要な要素となる。特に最近では、人の髪の毛の色を赤や青などの現実ではありえない色を使うことが一般化したことにより、髪の毛の色の重要性はさらに増している。

４－２．前髪によるキャラクターの弁別

前髪の形は、同時に額の形であり、目や眉といった人の表情を表す器官の形状にも大きな影響を与える。『マンガの描き方徹底ガイド⑥　キャラ・パーフェクト篇』では、額の露出度によってキャラクターの性格と印象が変わると書かれ、額の露出度と性格の関係が図示される。[104](図 14)また、同じゴー・オフィスが出している『マンガの技法　キャラの基本をマスターしよう』（グラフィック社、2002）のロングヘアーの女性の描き方のページでは、女性が後ろにのけぞった時、本当ならば、前髪が下に垂れて額が露出するが、額の形が変わると違う人物に見えてしまう危険性があるので、マンガならではの表現として、のけぞってもあえて前髪を垂らさずに描くこともあるとしている。[105] (図 15)

---

[104] ゴー・オフィス『マンガの描き方徹底ガイド⑥　キャラ・パーフェクト編』グラフィックス社、2005 年、p.10。
[105] ゴー・オフィス『マンガの技法　キャラの基本をマスターしよう』グラフィック社、2002 年、p.65。

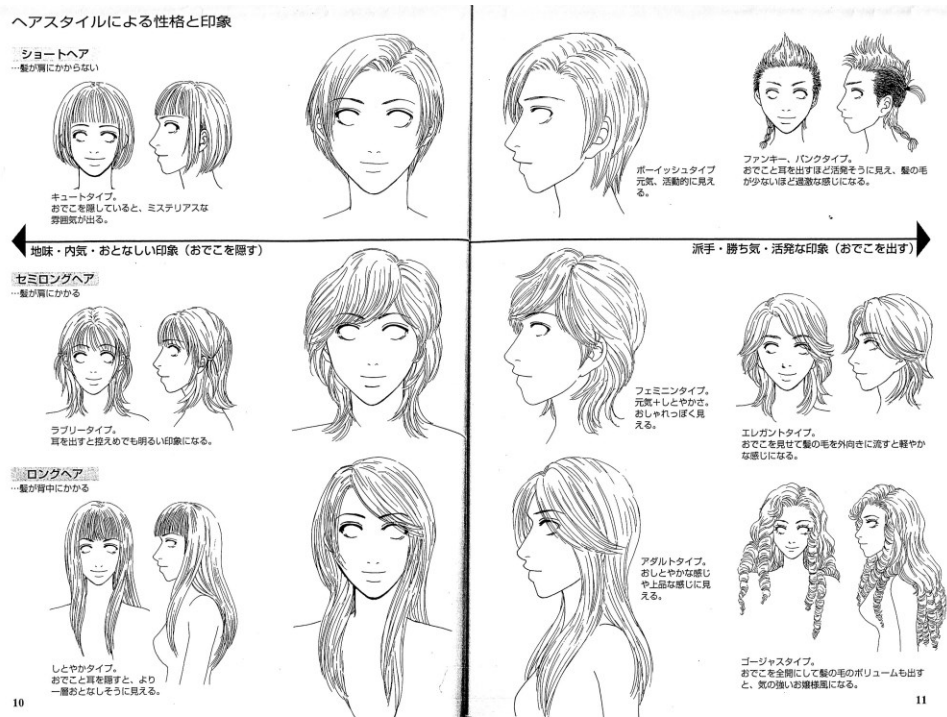



図 14：ゴー・オフィス『マンガの描き方徹底ガイド⑥　キャラ・パーフェクト編』グラフィックス社、2005 年、p.10。

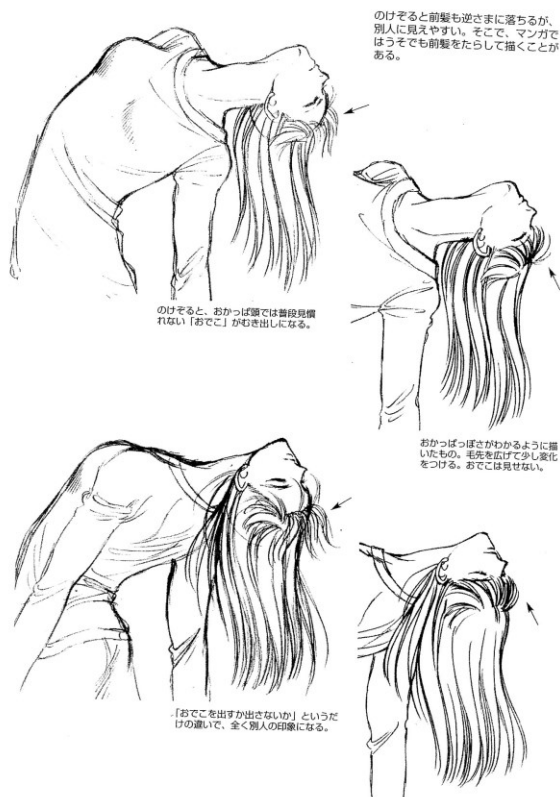



図 15：ゴー・オフィス『マンガの技法　キャラの基本をマスターしよう』グラフィック社、2002 年、p.65。

目の形の項で言及した『らき☆すた』は、髪型の表現がキャラクターのかきわけに大きな役割を果たしているマンガの一つである。主人公こなたの前髪は三つの束になって前に垂れている。それに対し、こなたの親友であり、双子の姉妹であるかがみとつかさは、二人とも、前髪を左右二つに分けている。(図 16)かがみとつかさは、それぞれ、目の形は吊り目と垂れ目、後ろ髪はツインテールとショートという、対照的な造形がなされている。しかし、髪の毛の色と前髪のラインは同じであり、そのことによって二人の間に類似性が作り出される。その類似性は、二人が双子であることを読者に意識させる。目の形と後ろ髪による対照性と髪の色と前髪のラインによる類似性を二人にあわせ持たせることで、美水は、「似ていない双子」をマンガ作品の中で実現する。二人が髪型を交換するという話があるが、二人が髪型を交換してもキャラクターの弁別に何の混乱も生じないのは、実際に交換されたのは、後ろ髪の形だけであり、目の形と前髪のラインには何の変化も生じないからである。『らき☆すた公式ファンブック稜桜学園入学案内書』には、登場人物たちが普段と違う髪形をしているイラストが掲載されているが、そこでも、髪の毛の色と前髪のラインには変更は加えられていない。[106]つまり、『らき☆すた』では、（吊り目 or 垂れ目）と（前髪のライン）の組み合わせによってキャラクターの弁別が作り出されている。前髪のラインと目の形を組み合わせる技法は、ひじょうに少ない要素で様々なキャラクターを作り出すことができる。「似ていない双子」という対照性と類似性をあわせ持ったキャラクターの表現はその一例だといえる。

図 16 :『らき☆すた』の前髪のラインと目の形の組み合わせの模式図

４－３．後ろ髪によるキャラクターの弁別

『らき☆すた』では、後ろ髪はキャラクターの弁別にさほど大きな影響を与えていない。しかし、マンガやアニメ作品の中には、後ろ髪の形がキャラクターの弁別に大きな影響を与えるものも多い。『マンガキャラ描き分けレッスン』（すぎやまかずみ、たかみね駆　廣済堂出版、2012）では、ツインテールの少女とショートカットの少女のイラストを載せ、頭部のシルエットの違いがキャラクターの弁別に大きな影響を与えると解説する。(図 17)

---

[106] コンプティーク編『らき☆すた公式ファンブック稜桜学園入学案内書』角川書店、2007年、p.22。

> この二人、実は同じ顔。しかしそこそこ別人に見えます。顔のパーツよりも全体、特に頭部のシルエットを変えることが、描きわけでは大事です。[107]

『描き分けレッスン』では、同じシルエットを持つ二人のキャラクターは、その間に何らかの因縁や関係があるように読者に思われてしまうとする。髪型がツインテールのままで目の形だけを変えたキャラクターは、元のキャラクターの別人格のように思われるし、ツインテールの特徴的な部分を残し、全体的に短くしたものは、元のキャラクターの幼少期のように思われる。また、ツインテールの形状によく似た長い耳を持った犬は、犬であるにも関わらず、元のキャラクターが変身したものであるかのように思われる。

3 シルエットで違いを出す

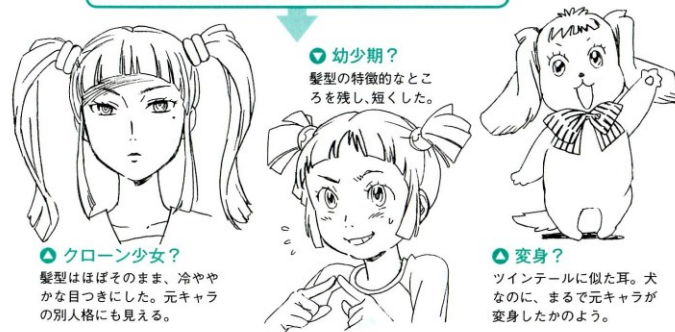
キャラの描き分けはまず「外側」からが基本です！　初めて会った人の顔は細かく思い出せなくても、髪型や体型・背丈・服装など、外側の形は印象に残りやすいですよね。キャラクターも、全体の形「シルエット」で違いを出しましょう。

1 思いきって形を変えよう!

この二人、実は同じ顔。しかしそこそこ別人に見えます。顔のパーツより全体、特に頭部のシルエットを変えることが、描きわけでは大事です。

元キャラのツインテールに対しギザギザヘア。対照的であるほど別人に見える。

逆に、あえて形を似せることで、「なんだか関係や因縁がありそうなキャラクター」を作ることができます。

幼少期？
髪型の特徴的なところを残し、短くした。

クローン少女？
髪型はほぼそのまま、冷ややかな目つきにした。元キャラの別人格にも見える。

変身？
ツインテールに似た耳。犬なのに、まるで元キャラが変身したかのよう。

6

図 17 : すぎやまかずみ、たかみね駆『マンガキャラ描き分けレッスン』廣済堂出版、2012 年、p.16。

---

107 すぎやまかずみ、たかみね駆『マンガキャラ描き分けレッスン』廣済堂出版、2012 年、p.16。

しかし、『描き分けレッスン』であげられた三つの例は、純粋にシルエットだけで生み出された認知ではない。髪を短くした例や、長い耳の犬の例のシルエットは、元のキャラクターのシルエットとは明らかに違う形になっている。正確には、シルエットによってツインテールという髪型が認知されることにより、ツインテールの髪型を持つ元のキャラクターが連想され、その連想が見る人に、二つのキャラクターの間に特別な関係性があると想像させてしまう、のである。この連想においては、髪型とキャラクターを結びつけるコンテクストが重要となる。もし、『新世紀エヴァンゲリオン』の話をしている時に、「ツインテール」と言えば、『エヴァンゲリオン』の愛好者は、アスカ・ラングレーを想起するであろう。同様に『らき☆すた』の話をしている時に「ツインテール」と言えば、『らき☆すた』の愛好者は柊かがみを想起する。かがみのキャラクターの特徴は、先述した通り、実際にはツインテールよりも前髪と目の形に依存している。しかし、コンテクストによって、キャラクターと特定の髪型が強く結びつけられれば、前髪や目の形といった他の要素を無視して、後ろ髪の形によってキャラクターが同定されることも起こりうる。

その最も極端な例としてあげられるのが、『初音ミク』である。『初音ミク』は、入力に従ってアニメ声で歌を歌うというコンピューター用の音楽作成ソフトである。『初音ミク』は、自分の意のままに歌を歌ってくれる歌姫を求めていたコンピューター系の作曲者たちに支持され、大ヒットした。『初音ミク』というソフトそれ自体は、あくまでも音楽のためのソフトであり、人格やキャラクター性を持っているわけではない。しかし、そのパッケージには、青緑色をした巨大なツインテールを持つ少女の絵がアニメタッチで描かれた。この少女の絵は、『初音ミク』というソフトが、コンピューター音楽の製作者たちにアニメ声の歌姫を提供するものであることをわかりやすく示したものだったが、これによって、『初音ミク』は一人の歌手であり、ソフトの使い手は彼女のプロデューサーであるという、合意が使用者たちの間で生まれることになる。『初音ミク』が販売された頃、ニコニコ動画という動画投稿サイトが人気を博すようになり、ニコニコ動画を中心に『初音ミク』を使って作られた音楽の動画が大量に発表されるようになった。そして、その動画には、歌手である初音ミクの絵が描かれた。そのため、ネット上には、様々な描き手に描かれた様々な初音ミクが氾濫することになった。

初音ミクの図像の始まりともいえる、KEI の描いたパッケージの少女の図像は、巨大なツインテールの他にも三つに分かれた前髪、吊り目などの特徴を持つ。しかし、それらの特徴は踏襲されるとは限っていない。ネット上には、垂れ目の初音ミクも、前髪を切りそろえた初音ミクも存在している。初音ミクを示すことができるキャラクターの弁別ポイントは、実際には青緑色の巨大なツインテールだけである。しかし、そのツインテールも、その形は描き手によってまちまちである。初音ミクの弁別ポイントは、特定の形態を持った髪型ではなく、巨大なツインテールという概念そのものだといえよう。(図 18)

図 18：前髪の形も目の形も異なる初音ミク。

左、KEI によるオリジナルの初音ミク、参照年月日：2013 年 7 月 25 日
http://www.crypton.co.jp/mp/pages/prod/vocaloid/cv01.jsp
右、みらこ『届け歌。』の初音ミク、参照年月日：2013 年 7 月 25 日
http://piapro.jp/t/iEQ_

著名な TV アニメ『ベルサイユのばら』[108]のエンディングテーマ『愛の光と影』をボーカロイドに歌われせた作品である『【KAITO】が歌う「愛の光と影」【ベルばら ED】［STEREO］』[109]は、初音ミクというキャラクターの同一性が顔や姿形ではなく、巨大なツインテールという概念に依存していることを典型的に示す作品である。この動画に登場する、『ベルサイユのばら』の主人公オスカルに扮した初音ミクの図像は、TV アニメ版『ベルサイユのばら』のエンディングに使われたイラストの髪型をツインテールに描きなおし、服装を初音ミクのものに直したものである。(図 19)目、口、鼻、輪郭など、全てが TV アニメのオスカルそのままであり、まるで、オスカルが初音ミクの鬘を被り、その服を着ているかのようである。それにも関わらず、この動画は、オスカルが初音ミクに扮しているのではなく、初音ミクがオスカルに扮しているものとされる。初音ミクという人格は顔や身体にではなく、ツインテールによって同定されるのである。もし試しに、オスカルの髪型をし、オスカルの服を着た初音ミクを描いてみたとしても、その絵が初音ミクを描いたものと人々に認知されることはまずないであろう。

108 『ベルサイユのバラ』1979-1980、原作・池田理代子。
109 『【KAITO】が歌う「愛の光と影」【ベルばら ED】［STEREO］』参照年月日：2013 年 7 月 28 日 http://www.youtube.com/watch?v=nKb40-3MP-0。

図 19：オスカルに扮した初音ミク

『【KAITO】が歌う「愛の光と影」【ベルばら ED】 ［STEREO］』参照年月日：2013 年 7 月 28 日 http://www.youtube.com/watch?v=nKb40-3MP-0。

５．顔の輪郭、体格によるキャラクターの弁別とその諸問題

先に述べたように、髪型のような容易に変化するものによってキャラクターの同一性を実現することには異論も多い。塚本博義、真山明久の『漫画バイブル３　数億万人のキャラクター編』（マール社、2005）は、髪型ではキャラクターのかきわけは実現できないと主張する。この本は、冒頭で「『髪型を変えると別人になる』と思っていませんか？　肉体の特徴を変えないと別人には見えません！！」と宣言し、[110]人間の第一印象を決めるのは、人相と体格だとする。人相とは、年齢と性別、顔の形、表情の三つ要素からできている顔だちを指し、体格とは、全身の比率（頭身）と体型のことを指す。『漫画バイブル３』は、この見解に基づき、三段階の手順でキャラクターを作ることを指導する。

一段階目では、標準的な男女が生まれてから年老いるまでを、赤ちゃん、幼児、小学生、中学生・高校生、青年、中年、老人の六段階に分けて描く。年齢の変化は、顔の形と目や鼻の大きさで表される。子供の顔の形は丸い。しかし、大人になっていくと、だんだんと縦に長くなっていく。それに従って、輪郭も直線的に鋭角的になっていく。そして、老齢になると、筋肉のゆるみによって、顔の肉がたれさがりだし、輪郭は直線的なものから曲

[110]塚本博義、真山明久『漫画バイブル３　数億万人のキャラクター編』マール社、2005 年、p.12。

線的なものへと変わっていく。
　二段階目では、一段階目で作り出された標準形を変化させて、様々なバリエーションを生み出す。変化させる方法は次の六つである。

方法１　輪郭の形を変える。
方法２　目・鼻・口の位置を変える→離す、近づける
方法３　目・鼻・口の大きさを変える→大きくする、小さくする、長くする、短くする、太くする、細くする
方法４　目・鼻・口の形を変える
方法５　ほくろ・そばかす・ひげを加える
方法６　めがねをかける

　六つの方法で最重要視されているのは、「方法１　輪郭の形を変える」である。解説図では、最初に方法1を行い、それから、他の方法を行うように示されている。
　三段階目では、前二段階によって作り出された人相をデフォルメする。解説図では、方法1、2によって得られた人物像を「人間」とし、それをデフォルメすることで「キャラ」になるとしている。多くの技法書が、リアルな図像とマンガ的な図像を対置するが、『漫画バイブル』では、この三段階目によって、人間を描いたリアルな図像が、キャラクターを描いたマンガ的な図像に変化することになる。
　『漫画バイブル』の、顔の形、輪郭の重要視が全身像に適応された時、それは体格の違いの重要視となる。『漫画バイブル』は、キャラクターのデザインする時には、キャラクターを一人だけ描くのではなく、大勢のキャラクターを群像として描くようにと指導する。その群像の中で、各キャラクターの体格の違いを強調することで、各人の間に明確な差異が生み出されることになる。
　顔の形や体格の違いは、現実の人間の識別においても最も重要な要素であり、その重要性は架空のキャラクターにも適用しうる。丸い顔の人物と四角い顔の人物を同一人物であると認識する人間はまずいない。状況によって容易に変化する髪形よりも、よほどのことがなければ変わることがない顔の輪郭の方が、キャラクターの同一性を担保するものとして相応しいといえる。体格にも同じことが言える。身長、体重、そして、逆三角形や肥満型などといった体型は個人を特定する上で最も有効な手がかりである。しかし、実際のマンガやアニメ作品が、顔の形や体格をキャラクターの特徴として使っているとは限っていない。特に、伊藤が「〈キャラ〉を再浮上させた」と評価する「萌え」系のマンガ・アニメでは、顔の形は体格をキャラの弁別には使わない傾向が強い。例えば、本節で分析対象としてとりあげた、『まどか☆マギカ』『けいおん！』『らき☆すた』『あずまんが大王』といった作品では、登場人物の顔の形はほぼ皆同一である。体格、体型も多少の身長差が認められるのみで皆ほぼ同じである。

これらの作品で、顔の形や体格がかきわけに利用されないのは、顔の形や体格が目の形や髪型とは違い、キャラクターが持つ様々な性質を規定する性質を持つと考えられているからである。その中でも重要なのは、性別、年齢、(主役—傍役)、(美—醜) の四つの性質であろう。この四つの性質は、作中での登場人物の役割や人間関係のあり方に大きな影響を与えるものである。顔の形や体格がこれらの性質と結びついていることは、作品が持つ物語の構造や人間関係の構図の変化によって、顔の形や体格の扱いもまた変化してしまうことも意味する。

５－１．年齢、性別の偏りによる顔の形の単一化

顔の形、体型が、人物の性別、年齢を表現する要素であることは、多くの技法書によって指摘されるところである。『漫画バイブル』のキャラクター生成法も、まず、男－女、若－老をかきわけることから始まる。しかし、萌え系のマンガには、老齢、男性の登場人物が極端に少ないものが多い。本節が分析対象とした作品の中で最も登場人物数が多い『らき☆すた』の場合、その性別、および年齢分布（2007 年時点）は次のようになる。

（女性　小学４年生）
宮河ひかげ（0.5）

（女性　中学３年生）
小神あきら（1.2）

（女性　高校１年生）
小早川ゆたか（11.3）、岩崎みなみ（5.3）、田村ひより（5.7）、パトリシア＝マーティン（0.6）、

（女性　高校２年生）
八坂こう（0.6）、

（女性　高校３年生）
泉こなた（59.2）、柊つかさ（27.0）、柊かがみ（43.8）、高良みゆき（12.7）、日下部みさお（4.7）、峰岸あやの（2.6）、

（女性　二十代）
黒井ななこ（6.6）、桜庭ひかる（0.6）、天原ふゆき（0.1）、成美ゆい（6.2）、宮河ひなた（0.4）

（女性　親世代）

高良ゆかり（1.6）

（男性　親世代）
泉そうじろう（4.2）

つまり、『らき☆すた』に登場する大人の男性は、こなたの父であるそうじろう一人だけである。そして、そうじろうは、『らき☆すた』で唯一、鋭角的な顔の形をしている人物である。その他の人物の顔は、皆、同じ丸みを帯びた形である。

日本の学生は学年ごとに集団を作って行動するため、十代が主人公のマンガやアニメでは、主要な登場人物が同じ年齢になりやすい傾向がある。萌え系の作品では、その集中がより極端なものとなる。アニメ版『らき☆すた』は 2009 年 3 月に、紅白歌合戦を模したコンサートを武道館で行っているが、そのパンフレットでは、二十代後半の女性である黒井ななこと成美ゆいを「年増」と紹介している。その紹介文は、歌合戦の司会を務める白石みのると小神あきらの会話体で書かれた。作中の設定では白石は高校生、小神は中学生である。しかし、白石を演じた声優、白石稔は当時 30 才、小神を演じた今野宏美は 33 才であった。二人の会話は登場人物の年齢設定と演者の実年齢を混同するギャグによって構成されている。

白石みのる　（前略）はい、白組最後は、黒井ななこ先生と成美ゆいさんです！
小神あきら　年増の２人ですね〜。
白石　年増って……２人ともまだ二十代なんですから……。それを言ったら僕もついに……。
小神　まーねー。よくいろんな作品で、20 代後半の登場人物が作中で年増扱いされてるけどさ、演じてる側はたいていもっと年齢が上なのよね。そういうセリフを聞いたり口にしたりするたびに複雑な心境になるのよね……。
白石　そうですね……。
小神　……。
白石　……まあここは明るく、やっぱりいつまでも 17 歳（おいおい）の気分でいましょう！
小神　何を言っているですか〜？
私はきゃるんきゃるんの 14 歳ですよ〜？[111]

萌え系の作品で許容される年齢の幅は極端に狭い。このような極端さは、萌え系作品に登場する女性たちの起源が、少年向けのマンガ作品、アニメ作品の男性主人公の相手役と

---

[111] 「らき☆すた　in 武道館」『らき☆すた　in 武道館　あなたのためだから　パンフレット　縮刷版』らき☆すた　in 武道館　あなたのためだから実行委員会、発行年月日なし、p.10。初出、『らき☆すた　in 武道館　あなたのためだから　パンフレット』らき☆すた　in 武道館　あなたのためだから実行委員会、2009 年 3 月 29 日。

なるヒロインにあることが原因であると考えられる。90 年代に、「萌え」を意識したマンガ・アニメ・ゲームが大量に作られた。その多くが、一人の平凡な男性主人公の周りに美少女が複数人登場し、それらの少女たちは皆、何らかの形で主人公のことを慕っている、という内容のものであった。萌え系のマンガやアニメの受容者は、主人公に自分を重ねあわせ、主人公を取り囲む少女たちの中から自分の好みの者を選んで応援した。ゲームの場合は、受容者は単に作品を鑑賞するだけではなく、主人公役を演じるプレイヤーとして作品に参加することが要請された。プレイヤーが一人の少女を選択すると、その少女との恋愛物語が進行し、プレイヤーは、自分の好みの少女との恋愛を疑似体験できる、というのがそのゲームの内容であった。このような人間関係の構図は、現在のマンガ・アニメ・ゲームでもごく一般的に見られる。しかし、近年では、この構図によって多様化したヒロインたちの人間関係を見ることが作品の眼目となり、男性主人公が登場しなくなった作品も増えた。『まどか☆マギカ』『けいおん！』『らき☆すた』『あずまんが大王』は、男性主人公が消えてしまった作品の代表例といえる。しかし、これらの作品においても、女性の登場人物たちがかつてのヒロインたちであることには変わりない。それゆえに、彼女たちが少年マンガの主人公の恋愛対象となりうる少女に限られる、という制限は残り続けている。少年向けの作品の主人公たちは多くは十代であり、ヒロインたちの年齢もまた十代を中心に構成されている。

５－２．主人公と傍役の関係の変化による顔の形、体型の単一化

萌えマンガの登場人物たちが、かつての少年向けのマンガ・アニメのヒロインであることは、登場人物の性別、年齢層の構成だけではなく、作品中の人間関係の秩序をも変えることになる。日本のマンガやアニメでは、読者や視聴者の感情移入の対象となる一人の主人公を作り、その周りに可愛いヒロインと個性的な傍役たちを配置するという構成をとることが一般的である。そして、主人公やヒロインは、読者や視聴者が自分と重ね合わせることで感情移入ができるように、平均的、標準的と思われるような人間であることがしばしば求められた。

主人公やヒロインは標準的な人間でなければならないという考えは、同時に、傍役や敵役は、主人公やヒロインをひきたたせるような非標準的人間であるべきだ、という考えを生む。その考えは、傍役や敵役の造形に反映されることになる。少女マンガの技法書の最も初期のものだといわれている『少女まんが入門』（白泉社、1979）の著者、鈴木光明は、『少女まんが入門』の 2 年後にだしたＱ＆Ａ集『少女まんがの描き方専科　あなたもプロになれる』（白泉社、1981）でワキ役・悪役の描き方を次のように解説している。

Q. 私は主役は描きなれていますが、ワキ役・悪役を描くのが苦手です。なにかコツがありますか？
　　神奈川県鎌倉市　大熊　正子

A. ワキ役というのは、主人公をひきたたせるのが主な目的ですから、体つき、ヘアースタイルなどを、主人公と反対の特徴を持たせればカンタンです。

主役をスマートに見せたい時は、ワキ役をその反対の体つきに、主役の髪が長くて黒髪ならワキ役は短くて白っぽいものにする、といった調子です。

また、にくまれ役の悪役は、ヘアースタイル・目つき・服装などに、どこか印象の強いポイントを置くことがコツです。

描きなれてくると、主役よりも、こういったワキ役を考えるのが大変楽しくなります。

あなたも印象的なワキ役を考えてください。[112]

鈴木は、マンガ作品の製作では、最初に主役が作られ、傍役は、主人公を引き立たせる存在として後から作られるとしている。そのため、傍役は主人公と対照的な特徴を与えられることになる。

鈴木のような考えは、キャラクターの顔の形や体格の造形のあり方にも反映される。『マンガキャラ　描き分けレッスン』の顔型の解説ページでは、「標準（たまご型）」がページの中心に掲載され、その周りに、「細長い」「丸型」「逆三角形」「四角形」の四つの形が配置されている。そして、「標準（たまご型）」には、「主人公やヒロインは標準的な顔型が多い」と解説がつけられている。[113](図 20)

112鈴木光明『少女まんがの描き方専科　あなたもプロになれる』白泉社、1981 年、p.74。
113 すぎやまかずみ、たかみね駆『マンガキャラ描き分けレッスン』廣済堂出版、2012 年、p.24。

4 顔のパーツが与える印象

キャラクターの中で、最も注目を集める部分は顔でしょう。顔の形で差を出したら、顔のパーツや表情でさらに細かくキャラの特徴を伝えていきます。

1 顔型による印象の違い

印象に残りやすいのは外側の形であるというのは顔も同じ。目や口など、内側のパーツだけでなく、輪郭にも違いを出しましょう。顔型の違いで、キャラのイメージはかなり変わります。

図 20：すぎやまかずみ、たかみね駆『マンガキャラ描き分けレッスン』廣済堂出版、2012 年、p.24。

『漫画バイブル』における、標準の形を変形させせることで個性的な顔を作るという手法

もまた、標準形で造形された主人公、ヒロインが居て、それに対比される存在として傍役たちが造形される、ということを自明の前提としている。そのあとがきには、『漫画バイブル』で紹介した方法論が傍役を作るためのものであることが書かれている。

> 今回の『数億万人のキャラクター編』は、普段描いている主役級のキャラクターよりも、その引き立て役の傍役・ちょい役・エキストラのキャラクターにスポットを当てて紹介しました。漫画は主役のキャラ立ちを目指せばそれで良いというわけではありません。傍役とのからみで魅力を引き立てたり、ちょい役・エキストラの出演で舞台背景の雰囲気出して物語を盛り上げることが必要です。役割に応じた演出法を知れば、キャラクターづくりに深みを出すことができるのではないかと考えて制作しました。[114]

つまり、顔の形、体格の違いを弁別ポイントにしているキャラクターとは、主人公やヒロインではなく、傍役なのである。TV アニメによく見られる、チームを組んで悪と戦うヒーローたちの造形は、そのことを端的に示しているといえる。例えば、石森章太郎原作の『サイボーグ 009』(1968)[115]の主人公 009 は、標準形の顔、体型を持った少年であり、その相手役となるヒロイン 003 もまた、標準形の姿かたちをした少女である。それに対し、他の仲間たちは、主人公、ヒロインとは対照的に、巨漢、肥満体、小さな赤ん坊、背を丸めて歩く男など、多様な体型をしている。顔の形もまた、丸かったり、逆に細長かったりと様々である。(図 21)TV アニメにおいて、初めて五人組の正義の味方を登場させた作品として知られる『科学忍者隊ガッチャマン』(1972-1974)[116]も、主人公とヒロインが標準的な顔の形、体型をしており、それに対照される形で、肥満体の大男や小柄な少年などが傍役として配置された。(図 22)日本の TV アニメの一大ジャンルであるロボットアニメにおいてもそれは変わらない。ロボットアニメの元祖と目される『マジンガーＺ』(1972-1974)や、エポックメーキング的な作品といわれる『超電磁ロボ　コン・バトラーＶ』(1976-1977)[117]でも、主人公とその相手役となるかわいいヒロインが標準形であるのに対し、その他のメンバーは、肥満体、巨漢、チビや痩せであった。リアル志向のアニメの先駆けとなった『機動戦士ガンダム』(1979-1980)においても、この配置は守られている。(図 23、図 24、図 25)

114塚本博義、真山明久『漫画バイブル３　数億万人のキャラクター編』マール社、2005 年、p.216。
115 『サイボーグ 009』1968、原作・石ノ森章太郎。
116 『科学忍者隊ガッチャマン』1972-1974、総監督・鳥海永行。
117 『超電磁ロボ　コン・バトラーV』1976-1977、総監督・長浜忠男。

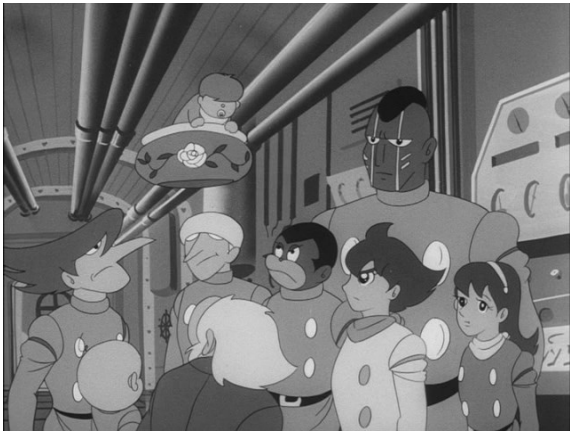



図 21 :『サイボーグ 009』（出典：DVD）

図 22 :『科学忍者隊ガッチャマン』（出典：DVD）

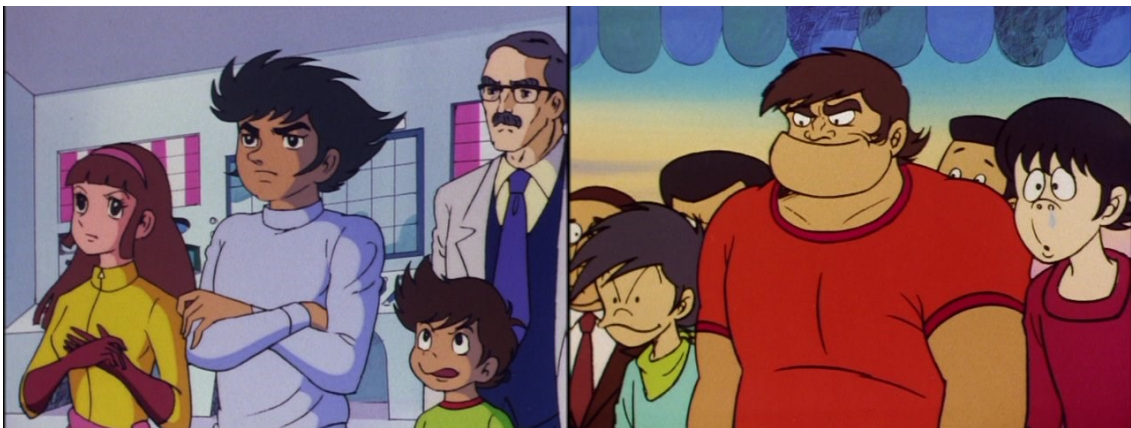



図 23 :『マジンガーＺ』左はヒロイン、主人公、主人公の弟、ヒロインの父である博士。右は、主人公の悪友三人組。（出典：DVD）

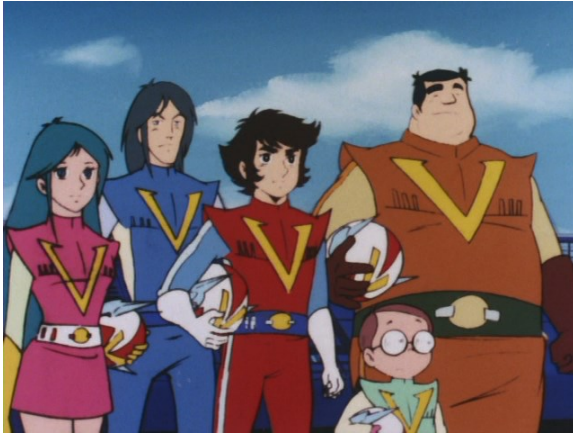



図 24 :『コン・バトラーV』(出典 : DVD)

図 25 :『機動戦士ガンダム』(出典 : DVD)

主人公、ヒロイン、そして、脇役というキャラクターの配置は、敵と戦うのは主として男の仕事であり、女は仕事をする男のパートナーというジェンダー規範と結びついている。よって、上記のキャラクター配置を採用している作品では、女性は基本的にヒロインただ一人だけであり、そのヒロインは常にかわいい少女であった。そのため、この配置は、登場人物の女性の比率が増えることで変化を余儀なくされる。その転換点としてあげられるのは、92 年の『美少女戦士セーラームーン』[118](1992-93、続編あり。)であろう。五人の中学生の少女が変身して悪と戦う内容のこの作品は、チームのメンバーが全員女性であることで話題となった。『セーラームーン』の大ヒットによって、日本の TV アニメには「美少女戦士」というカテゴリーを生まれることになる。『セーラームーン』は、本来少女向けに作られたものであるが、男性オタクたちの「萌え」の対象にもなった。「萌え」の起源をどこに設定するかには諸説あるが、『セーラームーン』が初期の「萌え」を支えた作品であることに異論はないであろう。『セーラームーン』の放映当時、「萌え」の語は『セーラー

[118] 『美少女戦士セーラームーン』1992-1993 監督・佐藤順一、原作・武内直子。ただし、本作品は続編が多数作られた。『美少女戦士セーラームーン　セーラースターズ』(1996-97)が最終作とされている。

ムーン』の登場人物の一人、土萌ほたるからとられたものである、という説が流布したことはその証左だといえる。

「萌え」の対象となったことからでもわかるように、『セーラームーン』の五人組は、全員が美少女であり、全員が作品のヒロインとなりうる存在であった。そのことは、彼らの顔の形や体格の造形に大きな影響を与える。彼女たちは、多少の身長差があるだけで全員がヒロインを示す標準形の顔の形、体型をしていた。キャラクターの弁別は、主に髪型で行われ、それを目の形が補助した。(図 26)

図 26 :『劇場版美少女戦士セーラームーンR』監督・幾原邦彦、1993 年。(出典 : DVD)

『セーラームーン』以後、少女向け、男性成人向けを問わず、「美少女戦士もの」は多数作られる。そして、そのほとんどがキャラクターの弁別する方法を『セーラームーン』同様に、髪型と目の形で行った。「美少女戦士もの」でもっとも成功した作品といわれる「プリキュア」シリーズは、中学生の少女がプリキュアと呼ばれる正義の味方に変身して悪と戦うという内容である。このシリーズは、2004 年に第一作「ふたりはプリキュア」が放映され、2014 年現在も第 11 作『ハピネスチャージプリキュア』が放映中で、少女向けアニメで最長寿のシリーズと言われている。「セーラームーン」シリーズは、作品が新しくなっても主人公は変わらなかったのに対し、「プリキュア」シリーズは、新しい作品が作られる度に主人公が交代するため、現在、プリキュアは総勢 30 人を越える大人数になっている。[119]しかし、その中に、肥満体、巨漢、チビや痩せは存在せず、多少の身長差があるだけで、全員が、標準形の顔の形、体型をしている。(図 27)2011 年に発表され、大ヒットした『まどか☆マギカ』もまた、登場人物の顔の形、体型の違いにあまり有意な差はない。(図 28)

---

119 プリキュアの数は数える人によってばらつきがでる。その理由は、プリキュアの定義が曖昧なためプリキュアなのかそうでないのかよくわからない人物が何人かいること、そして、悪役のプリキュアや、映画版にしか登場しないプリキュアを数にいれるのかいれないかなどで、見解に違いがあるからである。

図 27：『映画プリキュアオールスターズ DX みんなともだちっ☆奇跡の全員大集合！』監督・大塚隆史、2009 年。（出典：『映画プリキュアオールスターズ DX2 希望の光　レインボージュエルを守れ！　主題歌シングル CD+DVD 盤』、2010 年。）

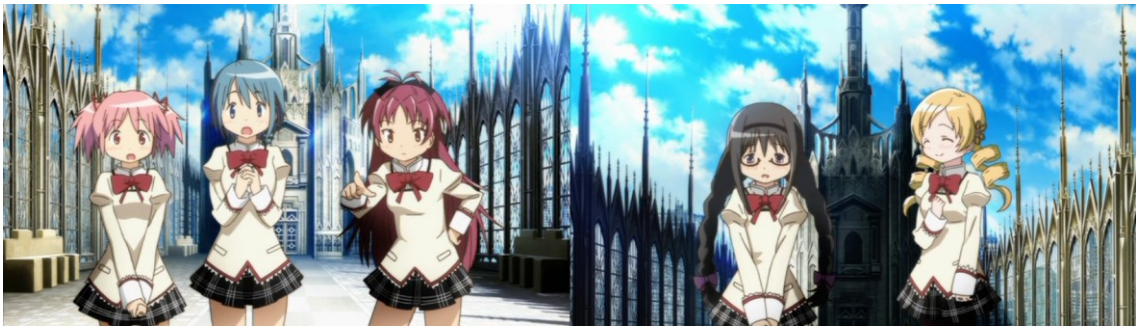



図 28：『劇場版　魔法少女まどか☆マギカ　[新編]叛逆の物語』総監督・新房昭之、2013 年（出典：DVD）

男性ヒーローには巨漢やちび、デブや痩せなど、様々な体型の者がいたのに対し、美少女戦士は、全員がスマートな標準形である。男性ヒーローのチームは一人の主人公と大勢の傍役たちによって構成されているため、主人公以外の人間は標準形の体型をする必要はない。むしろ、主人公をひきたたせるために、個性的な体型である方が望ましい。しかし、美少女戦士たちは全員がヒロインになりうる存在として造形されている。そのため、全員が標準形の顔の形、体型を持つことになったのである。

５－３．「美ー醜」規範による顔の形、体型の単一化

登場人物たちが全員ヒロインであることは、登場人物たちに、かわいい、あるいは美しい少女であることを要請する。男性のヒーローが美男子であるとは限らないのに対し、女性の戦士は常に美少女である。そして、マンガにおいて、顔の形、体格はキャラクターの美の基準とも強く結びつけられている。『漫画バイブル』は、美顔には基準があるとし、美しい顔の形はたまご型だとしている。[120]多くの技法書が、たまご型を、人間の顔の形の標

[120]塚本博義、真山明久『漫画バイブル３　数億万人のキャラクター編』マール社、2005 年、

準形であるとすると同時に、かわいい顔、美しい顔の基本形であるとしている。

92年の『セーラームーン』の登場に象徴されるように、90年代のアニメブーム以後、マンガ・アニメにおける登場人物の女性比率は上昇する。それは、女性像の多様化、ヒロイン像の多様化を意味していた。しかし、それにも関わらず、その女性たちの顔の輪郭や、体型は、男性の登場人物たちのように多様化をすることはなかった。そのことは、マンガ・アニメにおける女性キャラクターは、一つの規範と一つの規準によって強く制約されていることを示している。女性はかわいいか、美しくなければならないという規範と、かわいい、美しいとされるのは、標準形の人間であり、標準形から逸脱するものは美しくないという基準である。

この規範と基準は、日本の商業メディアにおけるマンガ的な図像全てに影響を与えている。キャラクターのかきわけの仕方を指導することを目的とする『マンガキャラ　描き分けレッスン』の顔型の解説ページは、意図的に顔の形を違えてキャラクターの顔を描いているにも関わらず、女性キャラクターの顔型の違いは、男性キャラクターの顔型の違いに比べると明らかに抑制されている。[121] (図 20)顔の形をキャラクターのかきわけに用いる作家も、この規範と基準の影響下にある。宮崎駿は、多様な顔の形、体型を描く作家であるが、宮崎作品でも、女性の顔の形、体型のバリエーションは男性のそれに比べると抑制されたものとなっている。『もののけ姫』がそのわかりやすい例だといえる。(図 29)

図 29：左、主人公の顔を見に来た女たち。右、主人公と男たち。『もののけ姫』監督・宮崎駿、1997年。（出典：DVD）

「美少女戦士もの」や「萌えマンガ」のような、美少女を描くことを目的とした作品になると、この規範と基準は、絶対的なものとなる。「かわいい女の子」や「萌えキャラ」の描き方の指導することに特化した技法書では、顔の形の描き方がこと細かに指示される。カネダ工房／角丸つぶらの『萌えキャラクターの描き方　しぐさ・感情表現編』（ホビージャパン、2011年）は、「実際の女性（人）の顔とキャラクターの顔のバランスは全く異なる！」[122]とし、実物のデッサンにもとづかないアプローチによる「萌え顔」の描き方を指導する。

---

p.21。

121 すぎやまかずみ、たかみね駆『マンガキャラ描き分けレッスン』廣済堂出版、2012年、p.24。

122 カネダ工房／角丸つぶら『萌えキャラクターの描き方　しぐさ・感情表現編』ホビージャパン、2011年、p.34。

まず、基準となる円を描き、その円を一周するようにたまご型を描く。円の直径を１とすると、たまご型の尖った部分は 4 分の１ぐらいの大きさがだいたいの目安となる。目や鼻などの顔のパーツは、円の 2 分の 1 から下の部分に集中して描かれる。この方法では、円の周りに描かれるたまご型の形を調整することと、あごの形を尖り気味にするか、丸くするかで様々な顔の形が作ることが一応は可能である。(図 30)

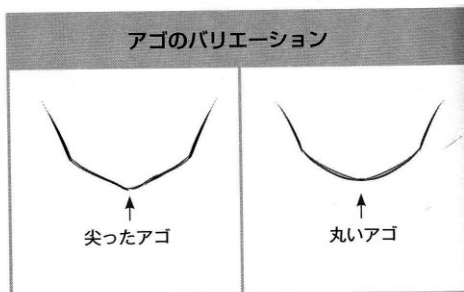
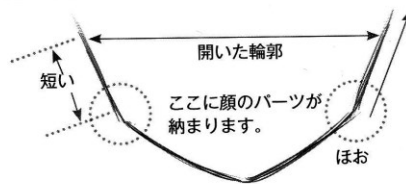
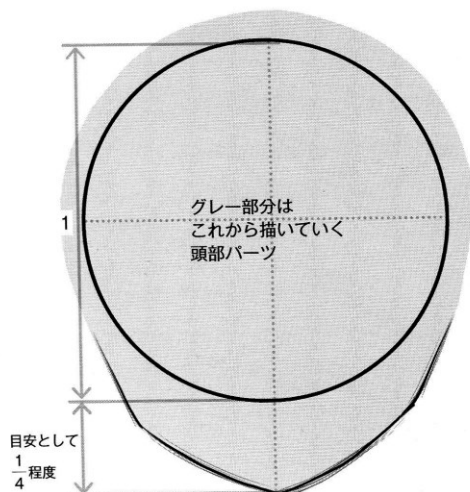



図 30：カネダ工房／角丸つぶら『萌えキャラクターの描き方　しぐさ・感情表現編』ホビージャパン、2011 年、p.34。

カネダ工房は、あとがきで、読者に試行錯誤を促すことこそがこの本の目的であると語っている。

本書のお話をいただいた折に「男を描く必要はまったくありません」要旨、そのような言葉をいただきました。

女性らしさとはほとんどの場合、男性との比較によって際立ってきます。女性だけを描けばいい……そんなアマゾネスな世界が「萌え」の世界に存在していたわけです。
更には、男どころかブサイクもいない。そんな条件の世界観の中、「女らしさ」は言うに及ばず「かわいさ」、「きれいさ」、「可憐さ」その他の美辞麗句によって表現されるような女性像を描かなければならないのは実は難しいことだと思います。

「萌え」世界の一種独特な美的感覚は、そういう条件の中で強調（デフォルメ）に強調（デフォルメ）を重ねてきた結果なのでしょう。

本書では目安線・数値は極力省き、描き手の感性でキャラクターを完成させる方法を紹介しています。
あえて「正解」を曖昧にすることで「個性」を引き出すことが目的だからです。

（中略）

「失敗」を消しゴムで消したり、レイヤー削除でこの世から抹殺せずにとっておいてください。その失敗はいつかの「正解」かもしれません。

理想の萌えキャラクターに早く出会えますよう、本書がそのお役に立てば幸いであります。[123]

しかし、同書が促す試行錯誤によって作り出される図像は、たまご型であることから逸脱することはけっしてない。同書の方法論は、曖昧な指示により描き手の個性を引き出すものであると同時に、描き手の描くキャラクターを規範と規準の範囲内からけっして逸脱することがないように抑圧するものでもある。
カネダ工房が目安線と数値を極力排除しようとするのに対し、伊原達矢は、逆に大量の目安線と数値を使って美少女の描き方を指導する。『美少女キャラデッサン　顔・からだ編』（伊原達矢、角丸つぶら、ホビージャパン、2012 年）は、顔の形を描くために、直方体を描き、それを決められた比率で分割し、その分割線に従ってたまご型を描いていく。直方体は縦が 1 ならば、横は 0.9、奥行きが 1 となる。縦を二分の一に腑分割し、下半分を尖ら

123 同書、p.174。

せてあごにするが、その際、四分の一のところに頬骨がくるように丸みをつける。目や鼻、口の位置は直方体をさらに細分化することで決定され、その数値は厳密に指定されている。[124]（図 31）

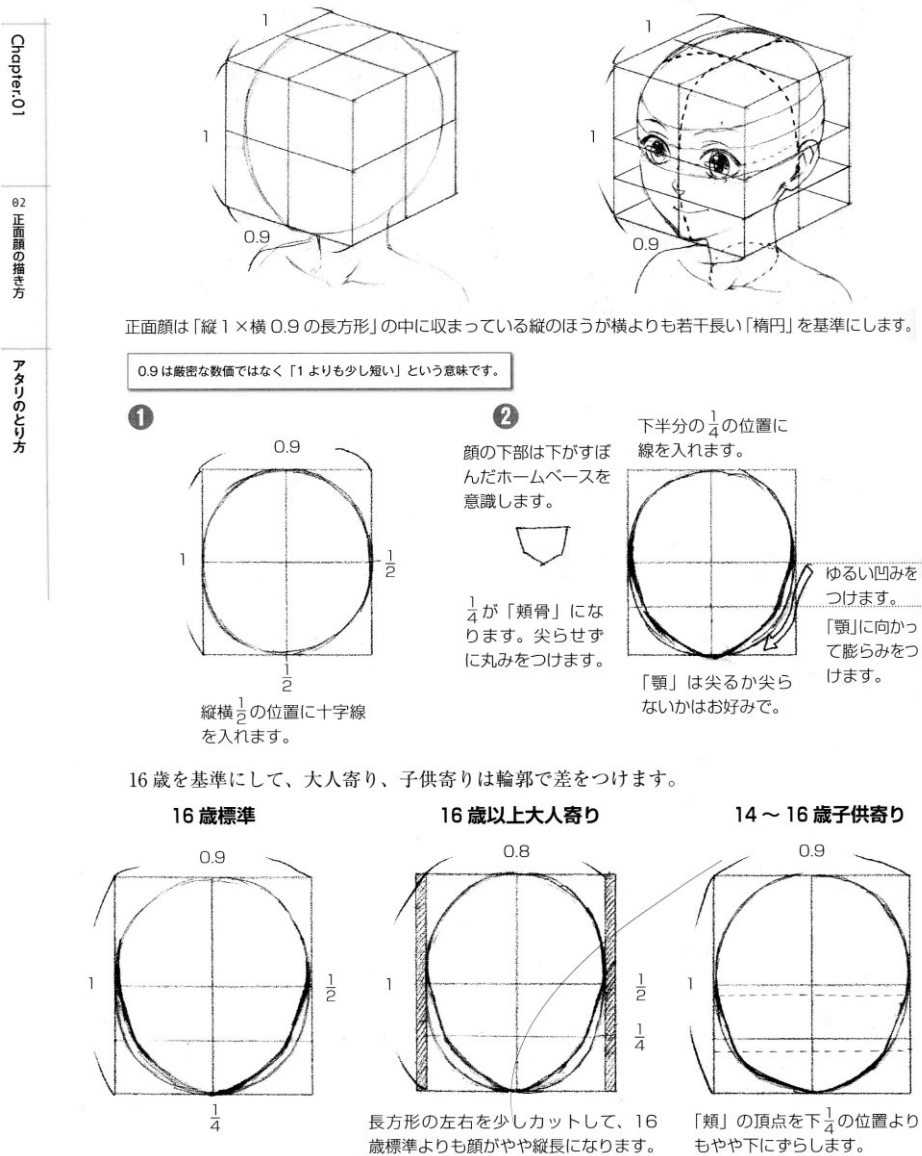



図 31：伊原達矢、角丸つぶら『美少女キャラデッサン　顔・からだ編』ホビージャパン、2012年、p.16。

伊原は、このような厳密な数値化の目的を次のように説明する。

[124]伊原達矢、角丸つぶら『美少女キャラデッサン　顔・からだ編』ホビージャパン、2012年、p.16。

まず女の子を「らしく」描くには、描こうとする対象の観察も大切ですが、らしく見せるための「テクニック」がより必要となります。

（中略）

自分で描いたキャラクターを魅力的な「美少女」に仕上げるために、初歩の初歩、絵を描くために、各部位の比率を割り出し、それを目安にゲージをつくり、当てはめて解析するところから始めています。あとは、読者の方々それぞれの個性を加えていただき、お気に入りの「美少女」を描けるようになれば、著者として、こんな嬉しいことはございません。[125]

両者は、目安線や数値に関して正反対の態度をとっているにも関わらず、マンガの美少女はどのように作られるものであるか、という考えでは一致をみている。それは、観察よりも過去の作品の蓄積によって作られた美意識を重視し、キャラクターの基本となる形態はその美意識によって決定されるという考えである。基本となる形態に自分なりの個性を加えて、「理想」の「お気に入り」の美少女を作ることが両者の最終目的ではあるものの、その個性はあくまでも基本の形態に制約されたものである。

萌え系作品は基本的に成人男性向けに作られる。しかし、現在では、萌え系作品の美少女を描く技術は、少女向けの作品にも転用されるようになっている。ササキバラ・ゴウは、80 年代に男性が勝手に生み出した美少女という理想のイメージは、90 年代には女性の側に回収され、女性によっても表現されるようになったと指摘する。そして、その回収のもっともわかりやすい形が『セーラームーン』だとする。[126]ササキバラは、男女間の価値観の相互浸透という問題に論を進める。しかし、本節のキャラクターを作成する技術という観点から注目すべきなのは、少女向け作品に登場するキャラクターに要求されていることは、男性向けの萌え作品に登場するキャラクターに要求されていることとよく類似している、ということである。少女マンガの登場人物の性別は基本的に女性であり、年齢は 10 代に偏り、そして、かわいいことが求められている。これらの特徴は萌え作品と共通のものであり、萌えマンガのキャラクターの作成技術は、少女向け作品のキャラクター作成技術として転用可能である。[127]

本節冒頭で、少女向けのマンガの技法書が、現実の風景や人物をスケッチするといった自分の目で見たものを描く、というアプローチを一切行わずに、お手本を参照に、手順通

---

125 同書、p.12。

126 ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史　「萌え」とキャラクター』講談社、2004 年、p.158。

127 このことは、美少女を描く技術の起源が男性向け作品にあるということを意味してはいない。少女向け作品は戦前の段階から美少女を描いていた。手塚治虫や石ノ森章太郎の美少女を描く技術は、少女むけ作品を描くことで醸成されたという側面がある。今日、最大の同人誌即売会であるコミックマーケットも、もともとは少女マンガ家、萩尾望都のファン集団が作り出したものである。少女向け作品における美少女を描く技術が男性向け作品に持ち込まれ、それがさらに、少女向け作品に再輸入されたと考えるべきであろう。

りに決められた形のものを描くというマニュアル主義が徹底されていることは既に指摘した。そのマニュアル主義は、観察よりも過去の作品の蓄積によって作られた美意識を重視する萌えマンガの美少女の描き方と基本的に同じものといえる。マニュアル主義の最も極端な形による現われが、テンプレートを用いたキャラクターの製作法である。ポプラ社の『スラスラかわいくかけちゃう　プチまんが家セット』(ポプラ社、2011年）の「顔の輪郭スラスラテンプレート」はその一例である。(図 32)これは、顔の輪郭の形に穴が開けられたプラスチックの薄い板であり、穴の縁にそって筆記具を動かすことで顔の輪郭線を描くことができる。『プチまんが家セット』を使った人の顔を描く手順は次のようになっている。

①テンプレートを使って輪郭を描く
②輪郭に十字線を引き、目の位置を決める
③鼻と口の位置を決める
④目、鼻、口といったパーツを描きこんでいく
⑤前髪をかく
⑥後ろ髪を描く

同セットに収録されている『わかりやすいまんがガイドブック』には、「いろいろパーツ集」という項があり、様々な目や口、髪型の例が掲載されている。セットの使用者は、これらの例をお手本に様々な目や口、髪型を描く。しかし、「顔の輪郭スラスラテンプレート」で用意されている輪郭の形は、あごが尖り気味のものと、やや丸めのものの二種類しかない。そして、どちらもたまご型である。このセットでは、たまご型以外の顔の形を描くことはできない。

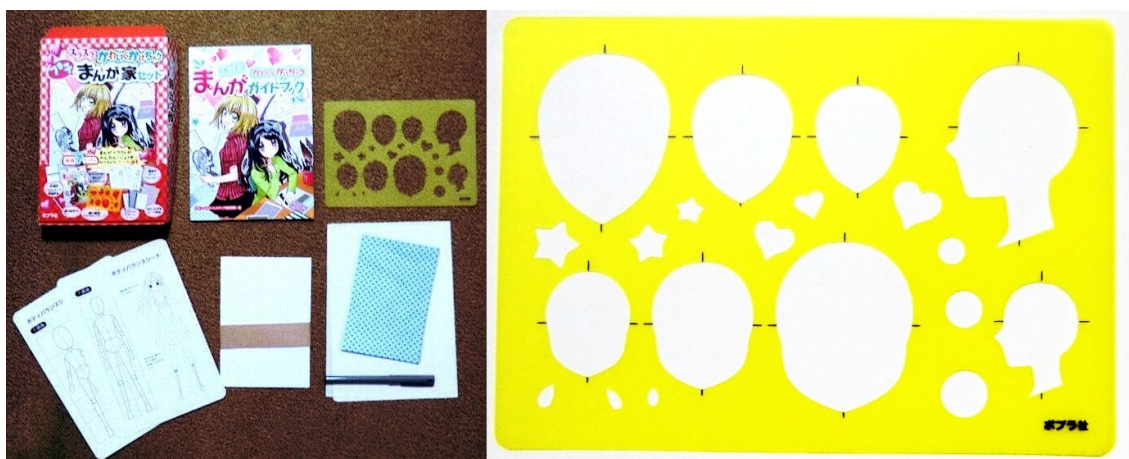



図 32 :『スラスラかわいくかけちゃう　プチまんが家セット』ポプラ社、2011年。左、外箱とセット内容、右、顔の輪郭スラスラテンプレート。

女性キャラクターは、美しくあらねばならない、という規範と、美しい女性とは標準形の顔の形と体型を持つ者である、という基準は、女性キャラクターが様々な顔の形、体型

を持つことを妨げる。このことは、90 年代以降のヒロインの多様化は、実際には、ヒロイン像の微分化、細分化という性質が強いものであったことを示している。ヒロインの多様化によって、ヒロインの性格類型は決められた単一のものから、様々なものに展開しうるものになった。それはマンガにおける女性解放と呼びうるものであろう。しかし、それは同時に、マンガやアニメの中の女性をこれまで以上に強力に、美を巡る規範と基準に縛りつけるものともなった。現在の多くのマンガやアニメにおいて、顔の形、体型の多様性が失われていることはその証拠といえよう。[128]

６．似顔絵を基準とした〈キャラ〉の再定義

伊藤は〈キャラ〉の強度をメディアの横断性とし、メディアが変わり、描き手が変わっても、キャラクターの同一性が保たれるキャラクターを〈キャラ〉が強いとした。つまり、〈キャラ〉の強度は、第三者が模写ではなく、自分の画風によって、キャラクターという虚構の存在の「似顔絵」を描くことが可能であるか、という問題によって確認される。現実の人間の似顔絵を描く時には、顔の形が最重要視される。たとえば、岡本一平の『新らしい漫画の描き方』(1930)[129]は、「顔の輪廓の特色を明瞭に見て取る」ことが似顔絵の第一歩であるとしている。

> 人間を描くには何よりまず先に顔が大事です。だから似顔の寫生から説明致します。
>
> あなた方はあなた方の家族のものなり、或は友人なりを前に据ゑて置き、筆を執ってそれを漫畫に肖せる場合に、先づ第一に顔の輪廓の特色を明瞭に見て取らねばなりません。人間の顔の輪廓は正面から凡そ次項に掲げた十四の種類に區別されます。
>
> 大概の人間の顔はこの十四種のどれかゝ、或はこの中の型の混血兒かに富篏められます。輪廓のはっきりした顔で左の分類の一つに富篏まるやうな顔なら輪廓を描いただけで直ぐその人だと想像がつく位です。然し多くは右の型の二つか三つかが組合さつて居ります。その見分け方を例をもつて説明いたしませう。[130]

岡本は、顔の形が似顔絵に果たす役割の大きさを示す例として、夏目漱石とウヰルソンをあげる。四角い顔をしている漱石は、四角型にひげを描くだけで漱石に見えるし、ウヰル

[128]近年では、女性向けに美青年や美少年が大勢登場するマンガやアニメ作品も増加しているが、それらの作品に登場する美形の男性キャラクターにも、顔の形、体型の単一化の傾向が見られる。美しくあらねばならないという規範が男性キャラクターに科せられる時、男性キャラクターもまた、美の基準に従うことが要求されるのである。

[129] 『新らしい漫画の描き方』の内容は、1928 年の『新漫画の描き方』(中央美術社) とほぼ同内容であるが、具体例が加筆されよりわかりやすくなっているので、ここでは、『新らしい漫画の描き方』をとりあげることとする。

[130] 岡本一平『新らしい漫画の描き方』先進社、1930 年、p.29。

ソンは、小判型に鼻眼鏡をつけるだけでウヰルソンに見える。岡本の似顔絵において、個人を特定する最も有効な手段は顔の形であり、これに目や鼻、口を描きこむことで人間の顔ができあがる。(図 33)

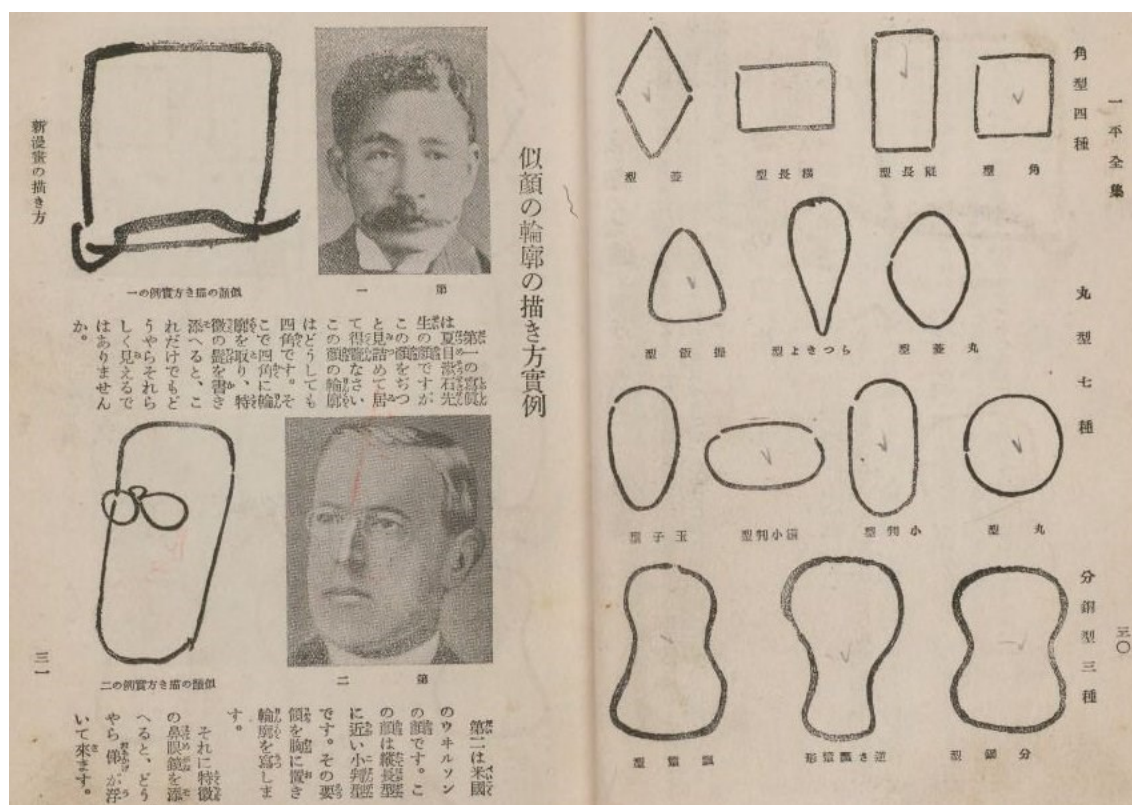



図 33：岡本一平『新らしい漫画の描き方』先進社、1930 年、p.30。

しかし、伊藤が議論の対象としている、二次創作やメディアミックスの対象となるようなマンガやアニメのキャラクターでは、顔の形は個人を特定する要素となっていない。キャラクターの弁別を髪型に依存し、顔の形や体格は標準形であるようなキャラクターの場合、似せなければならないのは顔の形ではなく髪型である。

図 34 は、宮原るりの『恋愛研究　愛の記録ＮＯＴＥ』の裏表紙（左）と表表紙（右）である。このノートは、宮原作品のムック『宮原るりコレクション』(まんがタイム９月号増刊　2012 年 9 月）の読者プレゼントで、宮原の代表作である『恋愛ラボ』の登場人物であるマキが表表紙を、エノが裏表紙をデコレーションしたという設定のものである。ノートの表紙に絵や飾りを描いてデコレーションするのは、小中学生女子の間で行われている習慣であり、このノートはそれを模したものである。表表紙も裏表紙も、『恋愛ラボ』の生徒会五人組（左からサヨ、スズ、マキ、リコ、エノ）の似顔絵が描かれており、その似顔絵に対する感想を五人が好き勝手に絵の周りに描きこんでいる。マキの絵が不気味だと非難を浴びせられているのに対し、エノの絵はかわいいと絶賛されている。

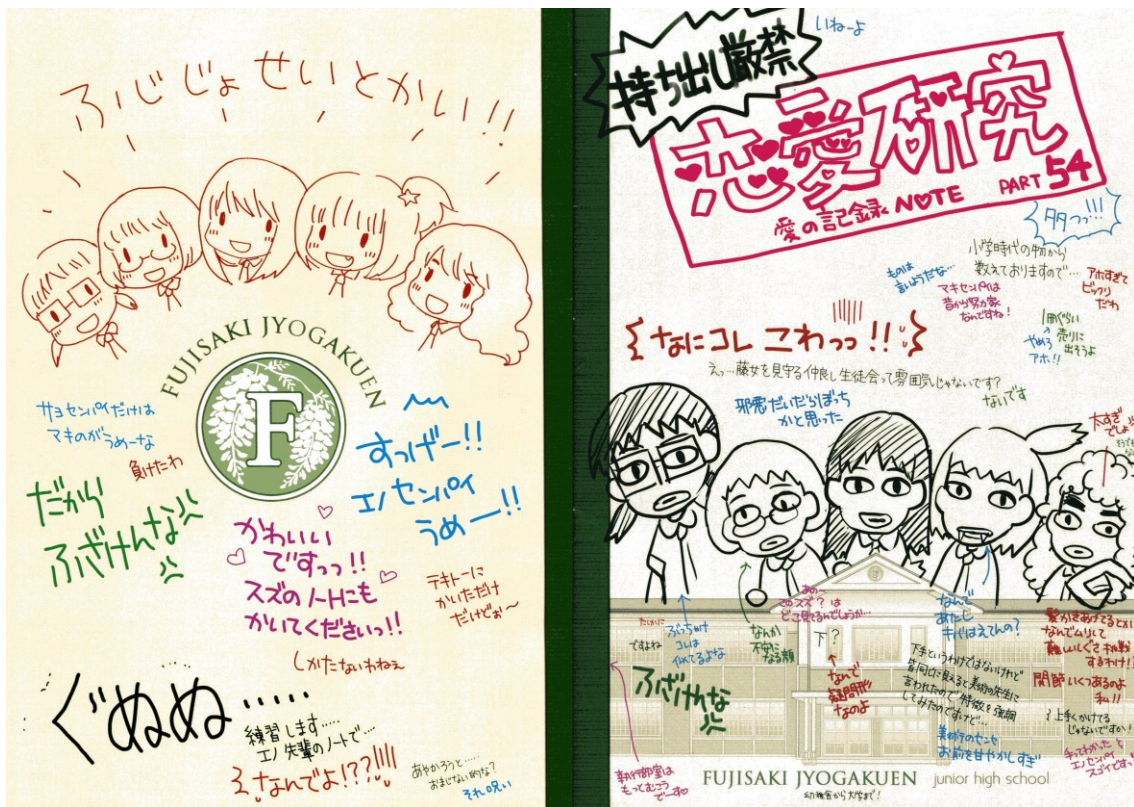



図 34：宮原るり『恋愛研究　愛の記録ＮＯＴＥ』『宮原るりコレクション』（まんがタイム9月号増刊）芳文社、2012年9月の読者プレゼント。

二人の画風は一見すると対照的である。しかし、キャラクターに似せて描くための方法論は二人とも同一である。エノが描く五人の顔も、マキが描く五人の顔も、顔の形、目の形、口の形、全てが同じである。五人の違いは髪型の違いによって表現されている。目の形の項で言及したように、宮原のオリジナルの『恋愛ラボ』では、五人全員が違う形の目をしている。しかし、エノやマキのイラストでは、目の形の違いは完全に捨象されてしまっている。宮原本人と違い、エノもマキも、人間の描き方のパターンを一種類しか持っておらず、その一種類のキャラクターの髪型を変え、それに眼鏡やとがった犬歯、濃い眉などの特徴をかきくわえることで五人のキャラクターを表現しているのである。

このような、髪型と小道具でキャラクターの違いを作り出す手法は、岡本の似顔絵を描く技術とは対照的なものである。岡本の似顔絵の描き方も、顔の形を14種類に分類するなどある程度のパターン化をしている。しかし、現実の人間の顔を見て、それがこの14種類のどれにあてはまるのか、それとも、この14種類を複数組み合わせた「型の混血兒」であるのかを的確に判断することはけっして優しいことではない。岡本は、「型の混血兒」の例として、西郷隆盛と乃木大将をあげる。(図 35)しかし、西郷の顔の形が単なる四角型ではなく、頭部の四角型に顔面の握飯型が結びついたものであるというのは、解説されてもわかりづらい。また、現実の人間は、その髪型や髭によって顔のイメージを大きく変化させる。乃木大将は、顔の下部が四角であるが、岡本は、それは髭の形でごまかされているの

であり、本当はらつきょ型と逆さ瓢箪の混血兒だとする。顔の形による似顔絵の製作には、髭や髪型によるシルエットの変形に引きずられることなく、人間の実際の骨格と肉付きを把握する観察力が求められる。岡本は、マンガを「世間人情を穿つ絵」[131]とし、マンガが目指す美を、色彩や形態の美ではなく、「宇宙間の萬物に就き、その現状並に相互間の交渉する實相を解剖抉別し、その結果の美」[132]であるとした。髭や髪型にごまかされることなく、その顔の形を的確に把握する岡本の観察力は、「實相を解剖抉別」するためのものだといえよう。

図 35：岡本一平『新らしい漫画の描き方』先進社、1930 年、p.32。

それに対し、エノやマキのようなキャラクターの描き方には岡本のような観察力は必要ではない。キャラクターを描くという行為は、色彩や形態の奥にある「實相を解剖抉別」ことではなく、髪型によって作り出されるような表層的な色彩や形態を操作することなのである。「實相を解剖抉別」する観察力に代わって必要となるのは、「マンガ」を読む時に必要とされる、キャラクターの弁別を髪型や小道具によって行うというリテラシーである。そのリテラシーを保有していれば、キャラクターを弁別するための特徴の抽出は機械的操

[131]岡本一平『新らしい漫画の描き方』先進社、1930 年、p.9。
[132] 同書、p.11。

作で可能となる。あとは、キャラクターの弁別ポイントを紙上に再現することさえできれば、キャラクターの似顔絵を実現することができる。
　以上から、似顔絵が描きやすいキャラクターは、次の二つの特徴を持つといえる。

・単純明解なキャラクターの弁別ポイントを持っていること。
・そのポイントは、描き手が画風やタッチを変えなくとも容易に再現できるものであること。

　つまり、この二つの特徴を持ったキャラクターが、「〈キャラ〉が強いキャラクター」なのである。器用さという点において、マキはエノより明らかに劣っている。しかし、五人が誰であるかを示す、という点に関しては、マキの絵もエノの絵同様に十分に役を果たしている。マキの絵を非難する友人たちの言葉にも、「その絵が似ていない」「誰を描いたかわからない」というものはない。そのことは、『恋愛ラボ』のキャラクターは、器用な人間が描いても、不器用な人間が描いてもキャラクターの固有性が維持される「〈キャラ〉の強さ」を持っていることを示している。キャラクターが持つ「〈キャラ〉の強さ」は、キャラクターを弁別ポイントで認識するリテラシーの普及と、そのリテラシーに基づいたキャラクターデザインによって決定されるのである。

６－１．「〈キャラ〉の強さ」とキャラクターの構成要素の二極化

　キャラクターの弁別が髪型や眼鏡などの小道具でなされる一方、エノとマキという描き手の違いは、顔の形、目の形、口の形、さらにそれらの要素の大きさの比率の違いによって作り出されている。エノの絵は、寸詰まりな丸顔に点目という少女向けイラストの様式に基づいて描かれているのに対し、マキの絵は、アーモンド型の目に二重の楕円で描かれる口など、通常のマンガの様式を逸脱したものである。様式に則ったエノの絵が皆にかわいいと思われるのに対し、様式を逸脱したマキの絵は、目の焦点があっていないこととあいまって、見る者に不安を与えるものとなっている。
　髪型や小道具でキャラクターの違いを示し、顔の形、目の描き方などによって描き手の違いを演出するという手法は、宮原独自のものではない。たとえば、手塚治虫のタッチを模倣してパロディ的な作品を描くことで有名なマンガ家、田中圭一もまた同様の手法を用いている。田中が水田恐竜の『放課後キッチン』（1992-2002）の第五巻にゲストとして描いた四コママンガは、第五巻刊行を祝し、手塚治虫や藤子不二雄が水田恐竜に祝辞が送るという内容であった。(図 36)その祝辞には、手塚や藤子不二雄が描いた『放課後キッチン』の主人公ちかこの絵が添えられる。そのちかこは、手塚や藤子不二雄のヒロインや主人公の髪型を、ちかこの髪型に描きかえたものである。顔の形や目の描き方に手塚や藤子不二雄が描くキャラクターの標準形を使い、髪形と髪留めにちかこの特徴を反映させることで、

田中は、手塚の描いたちかこ、藤子不二雄の描いたちかこを実現する。

宮原の『愛の記録ＮＯＴＥ』のエノとマキは、宮原の作品中に登場するキャラクターであり、現実の作家ではない。しかし、田中の四コマに登場する手塚や藤子不二雄は実在の巨匠である。手塚や藤子不二雄は、キャラクターのかきわけに、髪型だけではなく、様々な顔の形、目の形を利用する作家である。それにも関わらず、標準形の顔の形、目の形を提示することで、手塚や藤子不二雄の画風が再現されてしまう。このことは、作家の画風というものがそのキャラクターの持つ顔の形に依存していること、あるいは、読者が、作家の画風を、その作家が描くキャラクターの顔の形や目の描き方を通して認識していることを意味している。今日の萌えマンガや少女向けマンガのように、顔の形を標準形しか使わず、目の形も数種類しか持たない作家の場合、画風の顔の形、目の描き方への依存はより強いものになる。『らき☆すた』の美水の場合、丸い顔の形に大きな垂れ目、あるいは吊り目の組みあわせが、『まどか☆マギカ』の蒼樹ならば、横に長い五角形の顔の形が彼らの作風、作家の固有性を示す指標となる。

図 36：田中圭一『ともだち・キッチン』水田恐竜『放課後キッチン』5 巻、ぶんか社、1998 年、p.190。

これらのことから、キャラクターを構成する視覚的な要素は、次のＸ軸とＹ軸を想定することにより、四象限に分類することができる。(図 37)

Ｘ軸　（＋）作家の固有性を示す⇔示さない（－）
Ｙ軸　（＋）キャラクターの固有性を示す⇔示さない（－）

第一象限　（＋・＋）作家の固有性とキャラクターの固有性の双方を示す
第二象限　（＋・－）作家の固有性を示すがキャラクターの固有性は示さない
第三象限　（－・＋）作家の固有性を示さないが、キャラクターの固有性を示す
第四象限　（－・－）作家の固有性もキャラクターの固有性も示さない

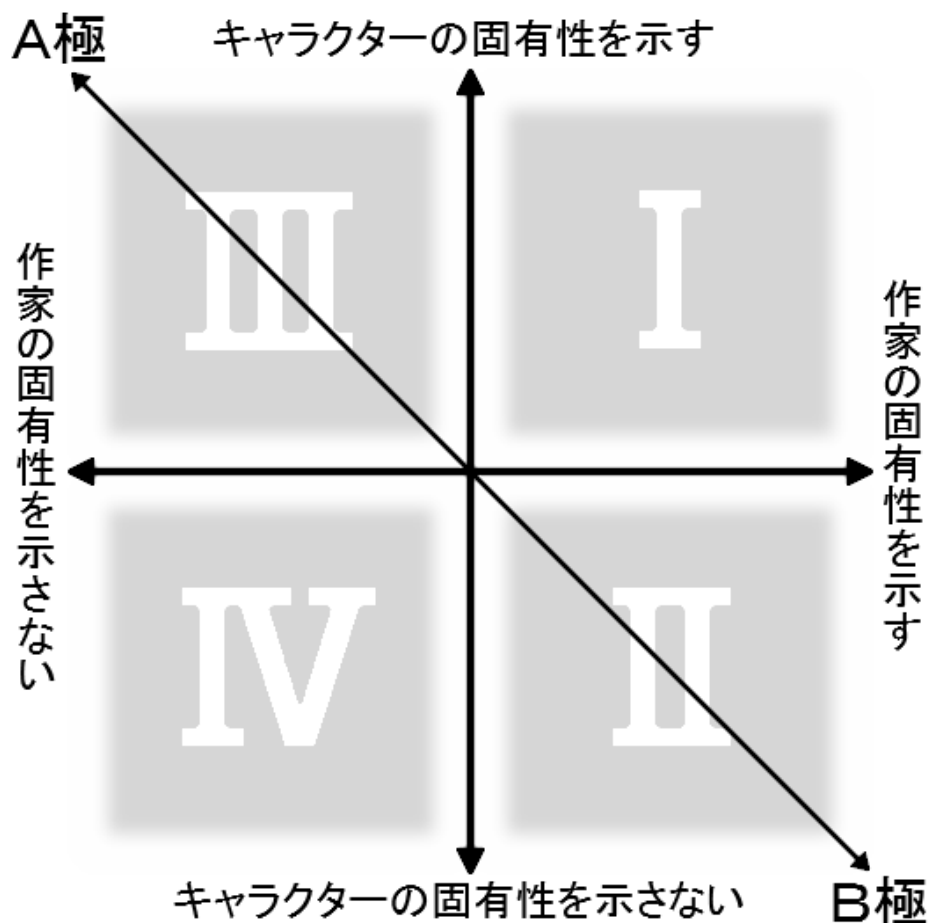



図 37 : キャラクターの構成要素を分類する四象限

もし、岡本が描く似顔絵をこの四象限で分析するならば、その視覚的要素は第一象限に集中することになるであろう。岡本の描く似顔絵の顔の形は、岡本の観察力とその技術の独自性によって作り出されるものであり、それは、キャラクターの固有性を示すと同時に、作家の固有性を示すものであるからである。一方、美水や蒼樹の描くキャラクターの場合、

顔の形が第二象限に、髪型が第三象限に分類されることになる。

視覚的要素は、個人の資質だけに依存するものではなく、時代や流行の変化によって象限間を移動する。70～80 年代の TV アニメにおいて、顔の形や体格がキャラクターを弁別するための要素として機能していたが、90 年代の TV アニメでは、そのような機能が喪失する傾向が見られる。これは、もともと、第一象限に属していた顔の形という要素が、90 年代には、第二象限に属するものに変わったことを意味する。80 年代から 90 年代への移行は、キャラクターの造形においては、第一象限に属していた要素が、第二象限と第三象限とに分割されていく過程となって現れた。分割が進むと、四象限は A 極、B 極を持つ線分へと変化していくことになる。

A 極　キャラクターの固有性を示す⇔作家の固有性を示す　B 極

髪型や髪の色などが A 極に、顔の形、体格などが B 極に位置する要素といえる。それに対し、目の表現は A 極と B 極の中間であり、二極化が進んだマンガの中でも、いまだ第一象限的な性質を持っている。目の描法はその作家の個性が一番現れるところだと言われる一方で、吊り目、垂れ目はキャラクターのかきわけにおいて有力な手段でもある。より、正確に述べるならば、「マンガ的」な目の三層構造のうち、上まぶたと下まぶたは吊り目、垂れ目の区別によってキャラクターの違いを生み出すのに対し、瞳、ハイライトがかきわけに活用される例は少ない。つまり、上まぶたと下まぶたの層が A 極であるのに対し、他の二層は B 極になる。三層が一体となることで出来上がる目は、A 極の要素と B 極の要素を両方持っている。しかし、上まぶたと下まぶたの角度の違いは、髪型ほどには自由に形を変えることができず、作者によってはそのバリエーションは制限される。宮原るりは、キャラクターごとにまぶたの形態を変えられるほどバリエーションが豊富な作家であるが、美水かがみは、吊り目と垂れ目の二種類しかバリエーションがない。現在では、少ない作家の方が一般的であろう。

原作者でない者が他人のデザインしたキャラクターを描く時、作者による目のバリエーションの違いは大きな問題となる。たとえば、目のバリエーションを五つ持つ者がデザインしたキャラクターを、三つしか持たない者が描けば、オリジナルの五つのバリエーションは、三つに整理統合されてしまう。一つしか持たない者が描けば、一つに統合され、その目はキャラクターの固有性を示す機能を完全に喪失する。第一象限に位置する要素は、描き手が変わることによって、第二象限に移動する可能性を抱えている。このような移動は、キャラクターの構成要素を A 極と B 極に二極化していくものだといえる。言い換えれば、構成要素が二極化されてもなおキャラクターの固有性を維持できるキャラクターが、〈キャラ〉の強いキャラクターなのである。

先に述べた〈キャラ〉の強いキャラクターが持つ二つの特徴を、四象限によるキャラクターの構成要素の分類と、そこから導き出された A 極と B 極に結びつけて整理すると、次

のようになるであろう。

・単純明解なキャラクターの弁別ポイントを持っていること。
　　→A 極に属する構成要素を受容者がキャラクターの図像から容易に抽出できる

・それは、描き手が画風やタッチを変えなくとも容易に真似できるものであること。
　　→抽出された要素が、第一象限に属するものではなく、あくまでも第三象限に属するものであること。つまり、B 極に属さないこと。

伊藤が言う、「〈キャラ〉のレヴェルの読み」とは、目の前のキャラクターを構成する要素を A 極と B 極に分別し、A 極を抽出するリテラシーを指すといえよう。そのことは、「〈キャラ〉の強さ」は、キャラクターのデザインだけではなく、読む側のリテラシーによっても変化するものであることを示している。すなわち、分別と抽出の基準が個人によってばらつきがあると、〈キャラ〉は弱くなり、基準が共有されると〈キャラ〉は強くなる。仮に、甲さんがあるキャラクターの構成要素のうち、目の形が A 極であると考えたとする。しかし、分別と抽出の基準にばらつきがあると、乙さんは、目の形を A 極だと思わないかもしれない。その時、甲さんがいくら、目の形を再現した絵を描いても、乙さんは、その絵が誰を描いたものか認知できない、ということになる。そのような事態が発生する可能性の分だけ、そのキャラクターの〈キャラ〉の強度は弱くなるわけである。

初音ミクの場合、青い巨大なツインテールの髪を持った少女が初音ミクである、という認識が皆の間で成立している。そのため青い巨大なツインテールの少女の絵を描けば、皆がその絵を初音ミクと承認する可能性がひじょうに高い。初音ミクは、基準の共有化によって〈キャラ〉の強さが生み出された例と言えるであろう。そして、初音ミクを愛好する人々が増え、愛好者の集団が社会的な影響力を増すにつれ、「青い巨大なツインテールの髪を持った少女が初音ミクである」というキャラクターの判断基準はより多くの人へと普及していき、共有化はより多くの人の間でより強力に進行していく。現在の初音ミクの〈キャラ〉の強さは、単にそのデザインだけではなく、彼女を支えるファン集団の動員力、経済力、発言力によっても作り出されている。〈キャラ〉の強さは、そのキャラクターを愛好する集団の動員力、経済力と正比例の関係にあるといえる。

６－２.「着せ替え人形」に譬えられるキャラクター

本論が分析してきた〈キャラ〉が強いキャラクターを作る技術とは、ジャンル内で蓄積された美意識に基づいて造形された顔の形や体型を持った人間像に、愛好者集団に承認されたキャラクターの弁別ポイントを装着することで、様々な人物像を表現する技術と総括することができる。ボーカロイドを使った作曲活動で知られる、cosMo@暴走 P は、このよ

うな技術によって行われる二次創作活動を「着せ替え人形」に譬える。

園庭想空の女少　Anti fantastic garden

作詞・作曲　cosMo@暴走Ｐ

よくできた着せ替え人形の
細部いじって自分を主張する
歪んだカタチの器　偽者と知って
コレしかないと自分に嘘をつく
何も考えないで生きるのが
一番楽だと言われ続けて
言い返せない　薄い生き方に
筆を　折りたく　なった
同じ顔は　もう見飽きた
同じ話は　もう聞き飽きた
そんな声が聞こえるような気がして
心の中とじこもった
電波の　見せる夢も
いつかは　枯れる
そのとき　私達に何が残りますか？

よくできたオハナシの続きの
細部いじって自分を主張する
幻想抱き　１枚書き２枚描き
積み重なって　嫌気さし
逃げ出した
電脳世界発の　技術は
誰もが同じ　顔無しのようで
言い返すのも　馬鹿らしくなって
筆を　置いて　叫ぶ
同じ詩は　もう見飽きた
同じ音は　もう聞き飽きた
的外れな　声だけ　素通りして
拡声器から　鳴り響いた
らしさ　って何ですか？
ちっぽけな自己満足のことですか？

繰り返される　言葉に

答えはありますか？

自分の落とす影が

とても　とても　黒く見えた

何も考えないで　生きるのが

一番楽だと　言われ続けて

言い返せない　薄い生き方に

筆を　折って

これでお終いだね…

同じ顔は　もう見飽きた

同じ話は　もう聞き飽きた

どこでどうなって　ここまで

きてしまったのと　自分を責める

庭園に咲く花（にじ）は

強迫観念のようで→

「ありもしないオリジナル幻想抱き」

「求め　疲れ　力無くわらい」

「少女は今」

「園庭想空（かげ）に飲み込まれる」[133]

この歌をアニメーション化したJEIは、「同じ顔はもう見飽きた」の箇所で、髪型だけを変えた同じ顔が横一列に並んだ絵を描き(図 38)、「同じ話はもう聞き飽きた」の箇所に、見つめあう二人の男女の、髪型と服装だけが次々と変化する映像をつけた。[134](図 39)「着せ替え人形」の交換可能な部位である髪型や服装は A 極に属する要素であり、交換不能な部位である顔の形や体型は、B 極に属する要素である。キャラクターの構成要素の二極化とは、要は、キャラクターが一種の「着せ替え人形」と化す現象だといえる。本論で論じてきた、キャラクター生成のメカニズムは、「萌え」を愛好する人々の間で自覚されているものである。

133『初音ミク・鏡音リンオリジナル曲　「園庭想空の女少」』作詞・作曲・cosMo@暴走 P、参照年月日：2013 年 6 月 27 日
http://www.youtube.com/watch?v=zSMwv66iA-s。

134『MV for the half of the vocaloid song "園庭想空の女少"』作詞・作曲、cosMo@暴走 P、アニメーション、JEI、参照年月日：2013 年 6 月 27 日
http://www.youtube.com/watch?v=ase_PnKcRY4。

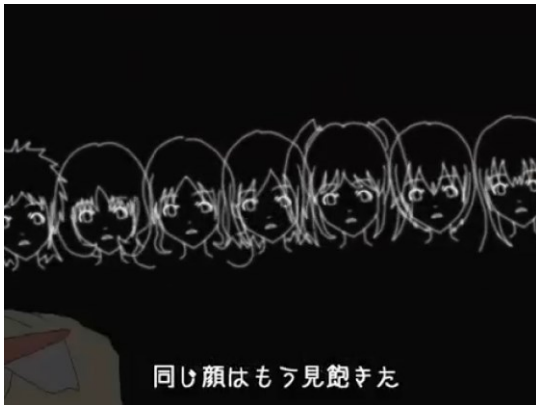



図 38 :『MV for the half of the vocaloid song "園庭想空の女少"』作詞・作曲、cosMo@暴走 P、アニメーション、JEI、参照年月日：2013 年 6 月 27 日。
http://www.youtube.com/watch?v=ase_PnKcRY4

図 39 : 同上。

萌え系のマンガは、二次創作であっても描き手の名を強調し、積極的に作家性の神話を作り出そうとする。オリジナルではないもので、作家のオリジナル性を前面に打ち出すという矛盾は、「着せ替え人形」の交換不能な部位である顔の形や体型などを自分独自で創造することによって作家性を主張し、交換可能な部位である髪型などをオリジナルから模倣することによってキャラクターの同一性を維持する、という方法で解決される。

しかし、キャラクターの「着せ替え人形」化は、顔の形や体型が描き手の全くの自由に任されることを意味するわけではない。すでに見てきたように、顔の形は描き手が何者かを示すと同時に、「男—女」「老—若」「主役—傍役」「美—醜」などいったものを表現する記号でもある。萌えマンガや少女向け作品では、かわいい少女に対する執着によってキャラクターの顔の形は標準形である卵形に収斂する。よって、顔の形が示す作り手の個性もまた卵形の範囲内に収斂し、その範囲の大きさは、そのジャンルがこれまでに蓄積してきた美意識によって決定される。顔の形に代表される B 極の要素は、作家性と同時にジャンル性をも示すものであり、ジャンル性が強調されればされるほど、作家性はジャンル性に埋没してわかりにくいものとなる。

東は「萌え絵」が極度に標準化されているとし、そこに作家性を見出すことは難しいとしたが、そのことは、「萌え」というジャンルは許容する個性の範囲が狭く、作家性よりもジャンル性の方が前面に出がちであることを示している。しかし、二次創作において求め

られているのが、模写でも複写でもなく、キャラクターの似顔絵である以上、そこには、描き手の固有性が常に求められている。そのため、「萌え」では、許された範囲内での微細な違いが、描き手の固有性を示す手段としてより重要なものになっている。「自分を主張する」手段が「細部をいじる」ことであるならば、細部の違いは、見る者に実際に与える視覚的な印象以上に、描き手の自己表現として大きな意味を持つことになる。だが、そのようにして作られたキャラクターは、「同じ顔は　もう見飽きた」と言われる危険を孕んでおり、その危険下でなされる自己表現は、自分たちが「誰もが同じ　顔無し」であることを立証してしまう可能性を常に伴っている。

７．キャラクターの弁別ポイントとキャラクターによって満たされる欲求

「萌え絵」の標準化は、B 極における収斂だけが原因ではない。キャラクターの構成要素が A 極へと特化していくことは、キャラクターから描き手を示す要素が減っていくことを意味している。それは、キャラクター全体からの作家性の喪失を引き起こすことになる。それだけではなく、A 極への特化は、キャラクターの弁別という A 極本来の機能にも支障を生じさせることがある。

その例として、髪の毛の色をあげることができる。アニメのキャラクターは、髪の毛が青や赤や緑といった非現実的な色をしていることが多い。カラフルな髪の色は、キャラクターを色分けすることでキャラクターの弁別を容易にする。しかし、髪の毛の色によるキャラクターのかきわけが手法として定着し、様々な描き手がその手法を使用するようになると、青い髪のキャラクターや赤い髪の毛のキャラクターが、どの作品にも登場してくることになる。同じ弁別ポイントを持ったキャラクターは、見る人に同じキャラクターだと思われる確率が高い。そのため、同じ色の髪の毛のキャラクターの増殖は、どの作品を見ても同じキャラクターが登場しているような錯覚を受容者に与えることになる。髪の毛の色によってキャラクターの固有性を作り出すという手法は、ひとつの作品内では有効性を持つが、アニメ全体、マンガ全体というメタ作品のレヴェルになると有効性を失する。有効性を失した弁別ポイントによって、他の登場人物と区別されるキャラクターは、他作品の有名キャラクターと常に混同され続けることで、受容者に永遠に記憶されないキャラクターになってしまうこともある。

キャラクターの固有性を示す機能を失した弁別ポイントは、ある特定のキャラクターを指し示すものから、キャラクターの類型を指し示すものへと変化する。その典型例が「萌えキャラ」の特徴とされる「萌え要素」である。『新世紀エヴァンゲリオン』の人気キャラクター、綾波レイは、薄青色の髪の毛をしていた。ところが、『新世紀エヴァンゲリオン』の大ヒットにより、様々なマンガやアニメに薄青色をした髪の毛のキャラクターが出現するようになった。それらの薄青色をした髪の毛が、あくまでも『エヴァンゲリオン』の引用や影響の結果であり、薄青色の髪を見た受容者の連想するものが、「綾波レイ」個人であ

る限りは、それは、「綾波レイ」というキャラクターを示す弁別ポイントであり続ける。しかし、引用が繰り返され、さらに引用の引用が行われるようになると、それは「綾波レイ」という個人から遊離したキャラクター類型の一つを示す記号へと変っていく。その結果として、薄青色の髪は「綾波レイ」という個人を示す弁別ポイントから、「アヤナミ系」と呼ばれる無口で神秘的な少女という類型を示す「萌え要素」へと変化した。東浩紀は、引用者も作品間の相互関係もはっきりしないマンガやアニメの状況下では、「引用」や「影響」という観念だけでは、現在の「萌え要素」の展開をとらえきることはできないとし、データベースの観念を提示する。

> したがって筆者はこの状況を捉えるには、データベースのイメージの方が適切だと考える。レイの出現は、多くの作家に影響を与えたというより、むしろオタク系文化を支える萌え要素の規則を変えてしまった。その結果、たとえ『エヴァンゲリオン』そのものを意識しない作家たちも、新たに登録された萌え要素（無口、青い髪、白い肌、神秘的な能力など）を用い、無意識にレイに酷似したキャラクターを生産するようになってしまった。このように考えたほうが九〇年代後半の現実には近い。レイにかぎらず、オタク系作品に現れるキャラクターは、もはや作品固有の存在なのではなく、消費者によってただちに萌え要素に分解され、登録され、新たなキャラクターを作るための材料として現れる。したがって、萌え要素のデータベースは有力なキャラクターが現れるたびに変化し、その結果、次の季節にはまた、新たな萌え要素を搭載した新世代のキャラクターたちのあいだで熾烈な競争が繰り広げられるのだ。[135]

データベースのイメージで考える時、「萌え要素」は具体的なキャラクターを指し示すものというよりも、抽象的なデータベース上の位置づけを示すアドレスというべきものとなる。「萌え要素」という弁別ポイントの特異さは、受容者に与える衝撃が、視覚的な印象よりも、それが受容者間で共有されているデータベースの一部である、という了解によって生み出されている部分が大きいことにある。その典型例が「アホ毛」である。

７－１．キャラクターの力を概念的に示す弁別ポイント

「アホ毛」とは、キャラクターの頭に触覚のように生えている髪の毛を指す。「アホ毛」はもともと頭の上ではねているくせ毛を略画的に誇張して表現したものだったと考えられる。『あずまんが大王』のちよのツインテールが毛の集合体から粘土の塊のようなものに変化したように、萌え要素化したアホ毛は現実の毛の形態から遊離した触覚状のオブジェへと変化し、ますます誇張されるようになった。しかしながら、いくら誇張されても、「アホ毛」は、キャラクターの頭の上にある数本の曲線に過ぎないことには変化はない。キャラクターの頭に数本の曲線があることなど気づきもしない人も少なくないだろう。だが、「萌

---

[135]東浩紀『動物化するポストモダン　オタクから見た日本社会』講談社、2001 年、p.75。

え」の愛好者は「アホ毛」を見逃すことはない。

本論で分析対象としたキャラクターの中では、『らき☆すた』のこなたの頭に「アホ毛」が生えている。マンガ原作の第 1 巻には、こなたと柊姉妹が待ち合わせをするが、こなたが帽子を被っていてアホ毛が見えなかったために、こなたに待ち合わせ場所に来ていることに気がつかないというエピソードがある。しかし、帽子を被っている時、こなたの顔は画面の外に切れてしまっていて読者、視聴者はそれを見ることができない。こなたが帽子を取って「アホ毛」を見せると同時にこなたの顔が画面の中に入り、初めて読者、視聴者はそこにこなたがいることを知ることができる。いくら「アホ毛」を隠していても、顔が受容者に見えていれば、受容者にはこなたがそこに来ていることがわかるであろうし、逆に、「アホ毛」だけ見せても、それだけでこなただとわかる受容者はあまりいないであろう。つまり、「アホ毛」は、視覚的にはキャラクターの弁別ポイントとして機能していない。それにも関わらず、作品内ではこなたの最大の弁別ポイントとして扱われているのである。

「アホ毛」は、視覚的には弁別ポイントとしては機能していないにも関わらず、概念的に弁別ポイントとして扱われるという性質を持っている。その性質が最も極端に表れた例として、2003 年の TV アニメ『魔法遣いに大切なこと』[136]の主人公、菊池ユメをあげることができる。『アニメ作品事典』は、本作品を次のように解説している。

> 魔法遣いが公務員という以外はなにも変わらない東京で、魔法遣い研修生・ユメが体験するハートフルファンタジー。国家公認の魔法遣いになるために上京した 17 歳の菊池ユメ。両親共に魔法遣いだった彼女は、子供のときから自分もそうなるものだと信じて育ってきた。研修は順調で、魔法の依頼を受けるように。でも、様々な人とふれあううちに、彼女は自分にとっての“魔法”というものを考えはじめる。悩み傷ついたユメが出した結論は…？[137]

この作品の最大の特徴は、話の舞台が「魔法遣いが公務員という以外はなにも変わらない東京」だということにある。そのため、作中では、当時の渋谷や下北沢の街が店の一軒一軒に至るまで忠実に再現された。(図 40)しかし、同時に本作は「魔法遣い」という現実に存在しない職業を題材としていた。魔法遣いたちを統括する役所、魔法局の建物は異様な形をしている。その内部も、SF アニメの秘密基地のような司令室でになっており、まるで現実味がないものであった。(図 41)つまり、この作品では、「なにも変わらない東京」が、現実の街を写真のようにまる写しにするという意味での「リアル志向」で作られたのに対し、「魔法遣い」に関わる「ファンタジー」的な要素は、過去のマンガやアニメの建物を参照してデザインされた。そのリアル志向とファンタジーの関係は、舞台だけではなく、キャラクターのデザインにも大きな影響を与えている。この作品では、髪の毛を青や赤といった非現実的な色で塗り分けることでキャラクターをかきわける手法は使われず、皆が、

---

136 『魔法遣いに大切なこと』2003、監督・下田正美、脚本・山田典枝。
137 『アニメ作品事典　―解説・原作データ付き』日外アソシエーツ、2010 年、p.758。

黒や茶色といった現実の日本人ならばありうる色の髪をしていた。しかし、魔法局のトップである局長だけは、白という不自然な色の髪をしていた。彼は、奇妙な形のマントをまとい、顔をマスクで隠し、唇に紫色のルージュをさすという現実離れした格好をしていた。(図 42)

図 40 :『魔法遣いに大切なこと』の舞台。左、渋谷。右、下北沢。(出典 : DVD)

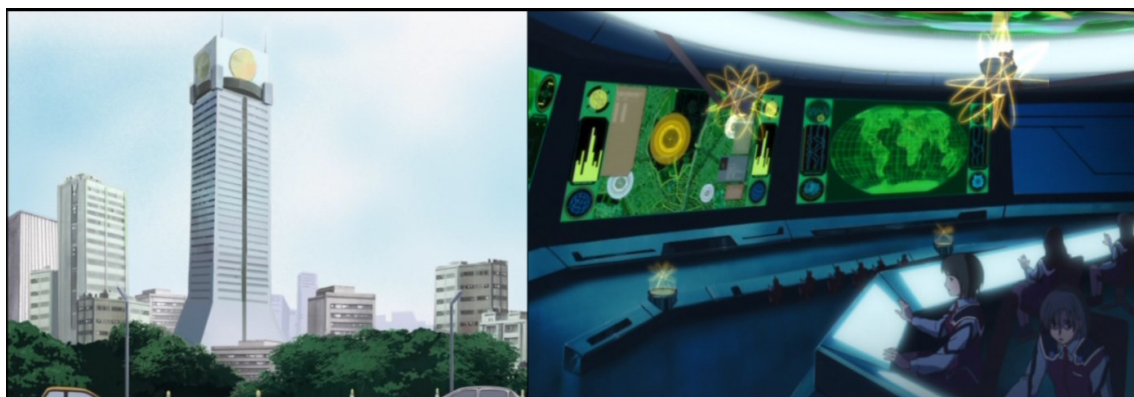



図 41 : 左、魔法庁の外観。右、魔法庁の内部。(出典 : DVD)

図 42 : 局長 (出典 : DVD)

主人公、菊池ユメは、田舎から出てきた普通の高校生であり、髪の色も茶色っぽい黒である。しかし、彼女の頭には、三本の「アホ毛」が常にはねていた。それは、あくまでも、糸のようなものに過ぎず、体積的、面積的にはけっして大きなものではない。そして、顔がアップになると「アホ毛」は画面の上部に出て見えなくなってしまう。おそらく、「アホ毛」がマンガやアニメで重要なものであるという知識が無い人は「アホ毛」の存在を見逃してしまうであろう。(図 43)しかし、その「アホ毛」は作品中ではユメの最も重要な特徴として扱われた。

図 43：菊池ユメ（出典：DVD）

ストーリー上で「アホ毛」の重要性が示されたのは、第 9 話「ユメと少女と夏の種」[138]である。このエピソードで、ユメは魔法を使って行方不明者を探すが、その時、彼女の頭からアホ毛がなくなってしまう。そして、彼女の前に頭にユメのアホ毛とまったく同じ形状の毛を生やした少女が現れる。しかし、その少女の姿はユメにしか見えない。ユメはその不思議な少女の導きで行方不明者を発見する。ユメは遠野の出身であり、不思議な少女は座敷童子を連想させる。両者をつなぐ「アホ毛」は、ファンタジー的な不思議な力の象徴として使われた。

『魔法遣いに大切なこと』の作品世界は、リアルである「東京」にファンタジーである「魔法遣い」が生活している、というものであった。「東京」で「魔法遣い」になるための修行をするユメは、リアルとファンタジーの狭間を生きる存在といえる。リアルとファンタジーの狭間を生きる存在というユメの両義的な性質は、リアル志向のキャラクターデザインに、「アホ毛」という「萌え要素」を装着することで表現された。魔法は、本作品の最大のテーマであり、ユメというキャラクターの最大の特徴である。「アホ毛」が主人公の最大の特徴として扱われたのは、「アホ毛」が魔法という主人公の力を示すものであり、さらに、リアルとファンタジーが入り混じる作品世界の中での主人公の位置づけを概念的に示すものだったからだといえる。その概念的な重要性ゆえに「アホ毛」は固執の対象となる。目や鼻が省略されてしまうほど、ヒロインが小さくしか写らないロングショットでも、アホ毛の描写だけは絶対に省略されなかった。(図 44)視覚的な印象の強さではなく、概念的

[138]第 9 話「ユメと少女と夏の種」演出・岡嶋国敏、脚本・山田典枝。

な重要性が、「アホ毛」にキャラクターの固有性を作り出すための要素という地位を与えるのである。

図 44 :『魔法遣いに大切なこと』の１シーンとその拡大図（出典：DVD）

７－２．キャラクターの魅力を生みだす〈ドリーム〉と〈属性〉

『魔法遣いに大切なこと』において、主人公が持つ現実離れした力が萌え要素によって表現されたことは、萌えキャラを初めとする美少女キャラクターを考える上で象徴的である。なぜなら、現在の美少女キャラクターは、現実に存在する美少女のあり方から遊離した部分にこそ、その成立根拠があると言われているからである。田中桂は、『オリジナル美少女ゲームのキャラクターが描ける絵師事典』（ソフトバンククリエイティブ、2011 年）にて、美少女キャラクターの構造を「ドリーム」と「属性」という概念で説明する（田中のいう「ドリーム」と「属性」は彼独自の概念であり日常的に使われる語とは大きく意味が異なっている。以後、田中の用法に従いこれらの語を使う時は、〈ドリーム〉〈属性〉と表記することとする）。田中は、〈ドリーム〉とは、現実にはありえない夢であり、「こんなだったらいいな」という願望だとする。そして、様々な〈ドリーム〉の中で、どんな世界観でも適用可能な一般性があるものを〈属性〉と呼ぶとする。〈属性〉は数多くあるが、田中はその中から現時点において認知度が高いものとして、「ツンデレ」「ヤンデレ」「妹」「後輩」「アイドル」「幼なじみ」「先輩・姉系」の七つをあげる。「ツンデレ」とは、作品の序盤では主人公に打ち解けない（ツン）が、後に主人公にべた惚れ（デレ）する少女、あるいは、表面上は主人公に対して敵対的（ツン）な態度をとるが心の中では主人公にべた惚れ（デレ）している少女を指す。「ヤンデレ」は、主人公に愛されたいあまりにストーカー行為や恋敵の殺害といった病的な行為をとる少女、あるいは、主人公に愛されていないと心の安定を喪失してしまう少女を指す。「ツンデレ」「ヤンデレ」は、ヒロインの性格や行動パターンを基準とした分類だといえる。しかし、「妹」「後輩」「幼なじみ」「先輩・姉系」

は主人公との社会的な関係に基づく分類であり、「アイドル」は職業を基準とする分類である。これらの〈属性〉は、キャラクターの分類としては基準の統一性を欠いている。しかし、田中は、これらの〈属性〉は、それぞれ〈ドリーム〉から生まれたものであるという点で共通性があるとする。「ツンデレ」ならば「強気な女性に愛されたい」という〈ドリーム〉に、「ヤンデレ」は「そこまで愛されてみたい」という〈ドリーム〉が生んだものである。他の〈属性〉も、それぞれ「妹に愛されてみたい」「目下の人間に慕われたい」「年上の人間に庇護されたい」などの〈ドリーム〉から生まれる。これらの〈ドリーム〉は、男に都合がよすぎるものであり、よほどのことがない限り、まず実現される見込みがない願望である。美少女キャラクターは、このような、現実では実現されることが期待できない〈ドリーム〉を内包することによって、現実の少女以上の魅力を獲得する。

> 雑誌のグラビアやテレビ画面には現実世界の美少女が大勢いて、彼女たちを目にしない日はありません。それでもゲームの美少女たちは多くのひとたちから望まれて、今日も新たなヒロインが生み出されています。どうしてなのでしょうか。
>
> 現実じゃない、それが魅力（ドリーム）
>
> ゲーム機やコンピュータの進歩で映像がどんどん実写に近づいていくなか、美少女ゲームのキャラクターもどんどん細密に描かれるようになり、その意味では「現実に近づいて」います。が、それだけではありません。現実の少女がどこまでいってもリアルでしかないのに対して、美少女キャラクターはリアルにはないもうひとつの要素を取り入れたのです。現実にはありえない夢、「ドリーム」を取り入れて、彼女たちは現実の少女を超える魅力を放ち始めます。[139]

〈属性〉は、〈ドリーム〉から一定の法則を導き出し、少女の性格を極端にデフォルメすることで、それを特徴的に具現化したものである。田中の本は技法書であり、〈ドリーム〉と〈属性〉の違いは曖昧にしか定義されておらず、記述にぶれも見られる。しかし、おおまかにまとめると、美少女キャラクターの愛好者が持つ欲望のうち、各人によってばらつきがある個人的なものが〈ドリーム〉、類型化され受容者集団内で共有されたものが〈属性〉と言うことができる。『絵師事典』は、七つの〈ドリーム〉に基づく美少女の描き方を指導するが、それは、美少女ゲームに登場するヒロインの七種類の〈属性〉の描き方と言うことができる。そして、〈属性〉は、キャラクターにその〈属性〉を連想させる視覚的な特徴を与えることによって実現される。視覚的な特徴とは、髪型や目の形、そして、萌え要素といったキャラクターの弁別ポイントを指す。「ツンデレ」ならば、ツインテールがその代表的な髪型となる。(図 45)

---

[139]田中桂『オリジナル美少女ゲームのキャラクターが描ける絵師事典』ソフトバンククリエイティブ、2011 年、p.20。

表向き、気が強く攻撃的な性格にみえるかもしれません。けれどその本質は弱くて、誰か守ってくれるひとを探している幼い心なのです。幼いがゆえに、気持ちを素直に表現する術をしらず、好きな相手ほど強く当たってしまう……。

ツンデレキャラクターに貧乳が多いのも幼さの現れ。また、髪型も子供っぽさを強調するような、あるいは無垢、清純さを強調するようなものにすると、ツンデレらしさが伝わりやすくなります。作例ではツインテールで表現しました。[140]

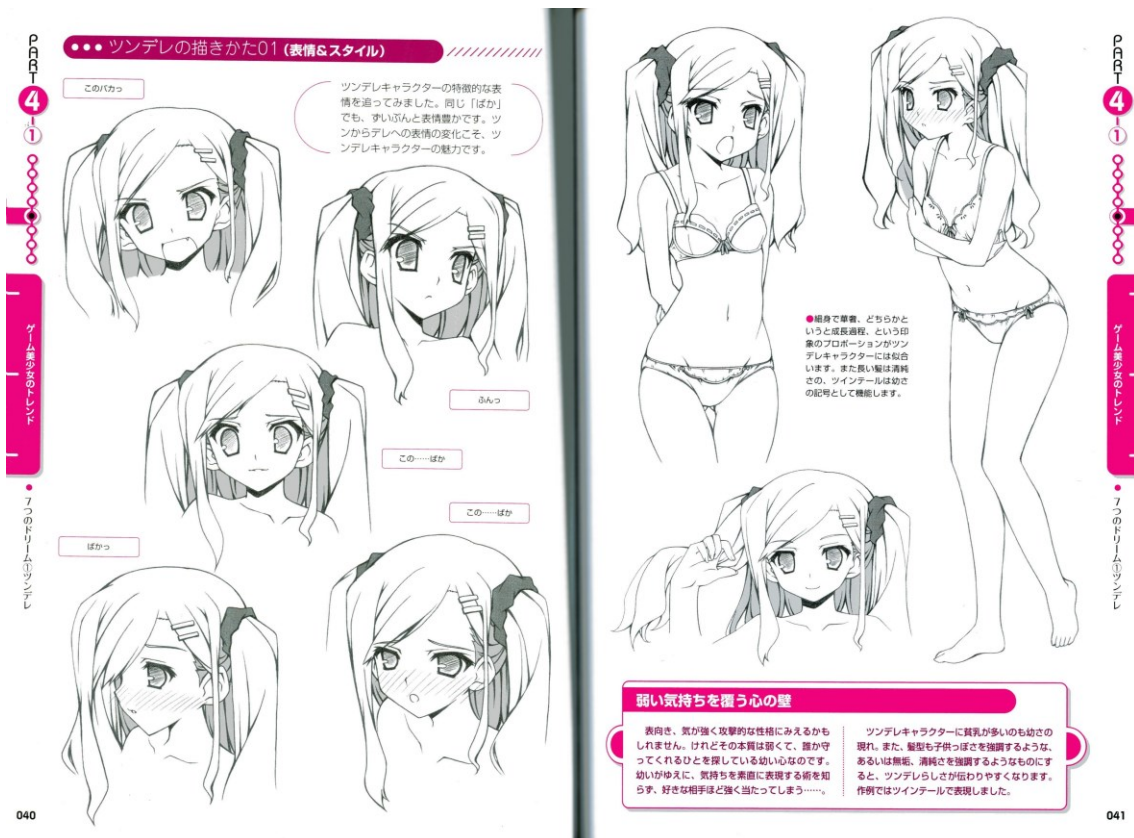



図 45：田中桂『オリジナル美少女ゲームのキャラクターが描ける絵師事典』ソフトバンククリエイティブ、2011 年、p.40。

美少女キャラクターの弁別ポイントは、そのキャラクターが持つ内面を基準にその形態が決定される。キャラクターを見る側は、弁別ポイントを中心としたキャラクターの構成要素から、そのキャラクターの内面を推しはかり、そのキャラクターが強気でありながら、男性の庇護と愛を求めていることを理解する。この理解によって男性受容者の「強気な女性に愛されたい」という願望が満たされることになる。〈ドリーム〉とは、他者の内面を獲得することによって満たされる願望なのである。田中は〈属性〉は、キャラクターの性格や内面による特徴付けであり、キャラクターの内面に対するアプローチそのものだとする。

140 同書、p.41。

よって、〈属性〉とは、内面を基準にキャラクターをカテゴリー分けしたものということになる。〈属性〉に、「妹」のような社会的関係に基づくもの、「アイドル」のような職業が含まれていることは、このような社会的関係や職業が、ある特定の内面と結びつくことが期待されていることを意味している。

７－３．「物語の予感」による欲求の充足

弁別ポイントは、様々な作品で引用、流用されるうちにパターン化し、一人のキャラクターを示すものから、キャラクター類型を示すものへと変化していく。この類型と、田中の〈属性〉は、ほぼ一致するものだといえる。キャラクターにパターン化された弁別ポイントを装着することは、そのキャラクターが特定の性格、内面を持つことを受容者に対して示す。キャラクターの内面へのアプローチは、〈属性〉という形で意識化されることで、キャラクターのイメージをより明確なものにしていく。

> 製作側は「このキャラクターはツンデレでいこう」とキャラクターの表現をひとつのパターンに当てはめていくと同時に、プレイヤー側も「ツンデレキャラクターに期待するシチュエーションやドラマ」をあらかじめ要求するようになることで、属性はいよいよはっきりとキャラクターを表す枠組み、記号として機能し始めます。この本で解説しているのはそんなフィードバックの中で生まれた属性というわけです。
>
> キャラクターによって属性は生まれ、属性によって新たなキャラクターが生み出されていく。美少女ゲーム制作においては、シナリオやグラフィックから生まれた属性が、現在ではそれら属性をもとに執筆され、描かれるようになっていると言い換えられます。[141]

キャラクター、キャラクターの弁別ポイント、〈属性〉〈ドリーム〉の関係はエーコの記号論の図式によって整理することが可能であろう。[142]（図 46）$S1,S_2,\cdots\cdots Sx$ は個々のキャラクター、St は〈属性〉、N はキャラクターの弁別ポイント、F はある特定の〈ドリーム〉を実現する機能を意味する。S1 と S2 は登場する作品も作者も違う何の関係もないキャラクターだとする。しかし、S1 がある〈ドリーム〉を満たし、S2 もまた同一の〈ドリーム〉を実現する機能を持つものであることが発見された時、受容者は S1,S2 を、もっと一般的なモデル St の具体的な事例に他ならないと認知する。そして、そのような認知が共有されれば、最初から St の具体的な事例となることを想定したキャラクターS_3~Sx が生産されるようになるであろう。こうして生まれたキャラクター群 $S1,S_2,\cdots\cdots Sx$ とその一般的モデル St には名称を与えることができる。図像であるキャラクターの場合は、その名称は言語だ

---

141 同書、p.126。
142 エーコ、ウンベルト（池上嘉彦訳）『記号論Ｉ』岩波書店、1996 年、p.38。[Eco, Umberto, *A THORY OF SEMIOTICS*, Indiana University Press, 1976]

けではなく、キャラクターの弁別ポイント N によっても指示されることになる。たとえば、St が「ツンデレ」の場合、それは「ツインテール」などの弁別ポイントによって指示されることになる。

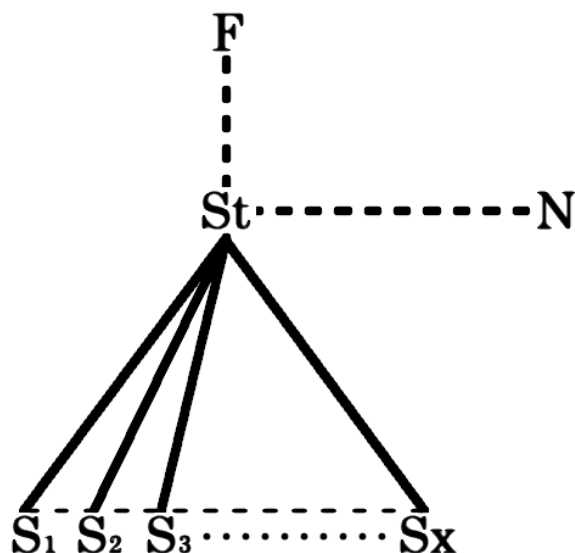



図 46：エーコ、ウンベルト（池上嘉彦訳）『記号論 I 』岩波書店、1996 年、p.38。を参考に作成。

エーコは、N は St をその意味として「表示」すると共に、F を直接「共示」するという。「ツインテール」という表現によって「強気の女性に愛される」という〈ドリーム〉が満たされる時、「ツインテール」というキャラクターの弁別ポイントは「ツンデレ」という内容を「表示」する。だが、受容者が「ツインテール」が少女の精神的な幼さを意味するがゆえに、「ツンデレ」と「ツインテール」が結びつくことを理解しているならば、「ツインテール」は、「ツンデレ」という内容だけではなく、「精神的な幼さ」という内容も「共示」することになる。つまり、一つの記号は、一つの内容だけを「表示」するのではなく、様々な意味内容を一緒に「共示」するのである。このような「表示」と「共示」のメカニズムは、「ツインテール」という一つの弁別ポイントを無数の意味内容を発生させる起点に変えるであろう。たとえば、「ツインテール→髪を縛っている→活動的→男性に対する強気な態度」「ツインテール→髪が長い→女性性→男性への依存」というようにである。

これらの無数の意味内容の発生は、その発生を目の当たりにする者にとっては、一つのキャラクターから無数の「小さな物語」が生み出される状況として把握されるであろう。田中は〈属性〉を見るだけで、そのキャラクターに起きる物語、ドラマ、シチュエーションが連想される状態を「物語の予感」と呼ぶ。

> そうした「物語の予感」はゲームに限らず様々なメディア作品に波及しています。毎シーズン見きれないほど制作されるアニメ（2011 年現在）でも、公式サイトにあがったわずか情報やビジュアルから「きっとこんな内容に違いない」といろいろな想像をユーザーが巡らし、実際の作品には登

場しなかった場面のイラストや小説を「これが本当の『＊＊＊』だ」とばかりにインターネットで公開するのはごく当たり前のことになりました。「二次創作」と呼ばれるようなこれらの行為は昔から存在していたものの、属性の発生とインターネットの発達がこれらに拍車をかけました。[143]

属性の発生とインターネットの発達によって、少しの情報から爆発的に連想がふくらむ土壌ができました。ついには、元の作品が実際にリリースされる前から二次創作が作られ、その二次創作が大盛況をみせる現象さえ起きるようになっています。これは、ユーザーが求めるものが、作品（つまりは物語）そのものではなく、「物語の予感」なのだという証左なのかもしれません。[144]

〈属性〉がキャラクターの内面へのアプローチであり、無数の意味内容の発生がキャラクターの外見と内面の結びつきによって発生するものである以上、「物語の予感」という状況下における連想は、キャラクターの内面に対する連想に他ならない。受容者は、その無数の連想を獲得することによって、自分はキャラクターの内面を獲得したと感じることになる。つまり、キャラクターは、〈ドリーム〉を満たすための物語が受容者の中で無数に発生する状態を作り出すことで、受容者の欲求を満たすのである。

８．「物語の予感」によって変化する作品と受容者の関係

田中の言うとおり、受容者の欲求の対象が「物語」そのものよりも「物語の予感」へと移行しつつあるとするならば、作品の役割は、ストーリーや、それに登場する人物たちの心情を語ることから、「物語の予感」を生みだすキャラクターを受容者に見せ、そのキャラクターが〈属性〉を持っていることを受容者に伝えることへと移行することになるであろう。そして、キャラクターに対する感情移入もまた、「物語の予感」によって生み出されることになる。

マンガの読者がなぜキャラクターの感情移入することができるのか、に関する議論として、最も重要なものの一つは「同一化」に関するものであろう。竹内オサムは、戦前のマンガ作品に比して手塚マンガがより強い没入感を生みだす原因を、読者とキャラクターの同一化を生みだす同一化技法に見出した。同一化技法とは本来は映画の手法であり、作中人物の視界とカメラの視界を一致させることによって、映画の観客と作中人物の眼を同一化させる技法である。もし、主人公の視界とカメラの視界が一致している時、主人公が風景を眺めていれば、映画のスクリーンには、主人公が眺めている風景が写ることになる。映画を見る観客は、主人公と一体化して風景を眺めているような感覚に陥るであろう。そのような感覚に陥った観客は、視界だけではなく、その風景を眺める主人公の心情をも同一化の対象とし、主人公の気持ちに共感することになる。

---

[143] 田中桂、前掲書、p.126。
[144] 同書、p.144。

竹内オサムは、マンガの中から、登場人物と読者の眼が完全に重なる同一化をとりあげ、三種類に分類する。

A.部分表示型：視点人物の体の一部が描かれており、その視界が視点人物の一部であることが示されているもの。

B.身体消失型：視点人物の身体が一切描かれていないが、読者にはその絵が視点人物の視界であることがわかるもの

C.モンタージュ型：まず、人物の図像が描き、次にその人物が見た物が描くことで、人物の視点と読者の視点を同一化させるもの。

竹内は、戦前戦中のマンガ作品と手塚の初期作品を比較し、手塚は同一化技法を多用しただけではなく、質的にも同一化技法に大きな変革をもたらした作家だと指摘する。戦前のマンガ作品で用いられているモンタージュ型の同一化技法は、登場人物が遠くを望遠鏡で見る、窓越しに風景を見る、などの何かをのぞきこむ体験に限定されている。それに対し、手塚のモンタージュ型にはそのような限定がなく、宝島や宝物や、溺れている人を発見するシーンなどに効果的に使われている。

> 以上、同一化技法の見とり図を描いてみた。戦前戦中のマンガと、手塚マンガにおける同一化技法のおおよその落差が理解できただろう。つまり、手塚の同一化技法は、とりわけ〈モンタージュ〉型において、古典的な「のぞきこみ」体験から離れて、ドラマにおける人と人との出会い、人と物とのめぐりあいの重要な契機をはたしていたのだ。読者は登場人物の立場に引きこまれながら、その場の状況に居あわせる。そして、人と物にじかにめぐりあう。物語世界の状況を身近に感じ、人物の心理的立場にいやが上にも乗りあわせることになる。こうして手塚は「迫力」を出し、「心理的描写」「情緒」の演出を可能にしたのだった。[145]

手塚が映画からその手法を学び、作品に取り入れていったことはよく知られている。そのため、手塚の手法はしばしば「映画的手法」と呼ばれてきた。この手塚の「映画的手法」を、竹内は「同一化技法」であると分析したのである。

このような、「同一化」による感情移入は、「物語の予感」による感情移入と、対照的なものだといえる。「同一化」では、キャラクターが見ているものが描かれる。そのことは、キャラクターが画面から消失することを意味する。キャラクター本人には、自分自身の姿を見ることはできないからである。一方、「物語の予感」は、キャラクターを見ることによ

[145] 竹内オサム『マンガ表現学入門』筑摩書房、2005 年、p.102。初出、「手塚マンガの映画的手法」『漫画新批評大系』14 号、1980 年 12 月。

って無数の連想を発生させる。そのため、画面にはキャラクターが描かれ、その姿が消失することはない。「同一化」が「キャラクターと同じものを見る」ことで成立するのに対し、「物語の予感」は「キャラクターを見る」ことで成立するものだといえる。

８－１.〈キャラ〉の強さによる表現とフレームの不確定性の再浮上

この「キャラクターと同じものを見る」ことと、「キャラクターを見る」ことの対照性を、伊藤は「近代的なリアリティ」による表現と、「キャラの持つリアリティ」による表現の対照性ととらえる。竹内の「同一化技法」に代表される、マンガを映画理論の適用によって理解しようとする議論の根底には、マンガが「『映画』や『文学』が持っているとされる『リアリズム』」[146]を獲得することで進化したという史観が存在していると、伊藤は指摘する。伊藤にとっての「『映画』や『文学』が持っているとされる『リアリズム』」とは、「近代的なリアリズム」を意味する。

「近代的なリアリティ」の追及が 1980 年代後半に限界を迎えたと考える伊藤は、「映画的」なるものの獲得によってマンガ表現が一定の進展をみせたことは認めつつも、この史観に基づく限り、マンガの表現史は時代的な限定を越えることができないと主張する。また、「近代的なリアリティ」によって、「〈キャラ〉が持つリアリティ」が抑圧されたと考える伊藤は、「映画的」なるものの追及もまた、「〈キャラ〉が持つリアリティ」を抑圧し、さらにそれは、マンガ独自の「フレームの不確定性」をも抑圧したとする。「フレームの不確定性」とは、マンガでは画面のフレームが読者の意識によって変化してしまうことを指す。映画において、画面のフレームはスクリーンの枠という形で一つに固定されている。しかし、書籍であるマンガでは、本のページに複数のコマが並ぶという構成を持っている。そのため、読者が一つのコマに集中すれば、そのコマの枠が画面のフレームに、本の紙面全体を意識すれば、紙面の枠が画面のフレームとなる。つまり、マンガではフレームは不定形のものとしてある。しかし、マンガを「映画的」にとらえる認識は、マンガの一コマ一コマに描かれる図像を、カメラのショットに譬え、コマの連続を映画のモンタージュに擬する。それは、フレームをコマの枠と同一視することであり、マンガ独自の「フレームの不確定性」を抑圧することである。90 年代以降の「萌えマンガ」を〈キャラ〉の再浮上させるものとして評価する伊藤は、「萌えマンガ」は「〈キャラ〉が持つリアリティ」によって、「フレームの不確定性」を再浮上させたと考える。

伊藤は「同一化技法」が「見事なまでに」用いられた例として、浦沢直樹の『MASTER キートン』の一挿話「瑠璃色の時間」をあげる。(図 47)主人公キートンの少年時代を描いたこのエピソードでは、右ページ下段で、海を見るキートン少年と中年男が描かれ、左頁上段にキートン少年が見た大西洋が描かれる。そして、左頁中段で、中年男がキートン少年に再起する「決意」を語る。伊藤はこの場面を、「中年男の内面にしかない「決意」と、

---

[146] 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド―ひらかれたマンガ表現論―』NTT 出版、2005 年、p.145。

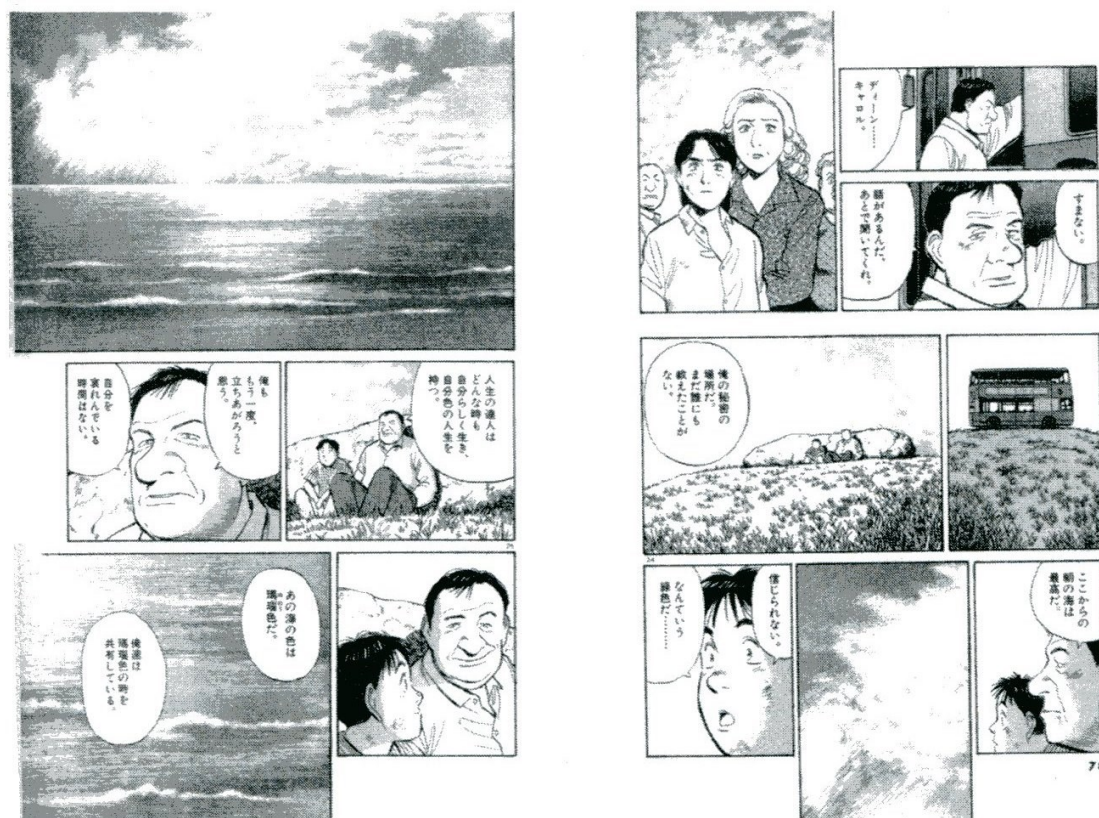
この時点まで蓄積された「人生」が、「風景」に重ねあわされ」[147]ていると評価し、この場面は「同一化技法」によって登場人物の「内面」や「人生」が描かれた好例とする。伊藤は、この「同一化技法」は、コマの連続によって成立するものであり、紙面全体をどのように美しくレイアウトするか、という感覚はさほど重視されないとする。

浦沢直樹・勝鹿北星『MASTERキートン』第７巻p78～79。小学館、1991

図 47 : 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド―ひらかれたマンガ表現論―』NTT 出版、2005 年、p.238。

「近代的なリアリティ」に基づく「同一化技法」の完全形である『MASTER キートン』に対し、伊藤は、「〈キャラ〉が持つリアリティ」に基づく構成の例として、茜虎徹の『ツバメしんどろーむ』の一場面をあげる。この場面は、男子高校生の主人公が、自分の世話を焼いてくれる、謎めいた「お姉さん」に「キレイな風景」を見せるというものである。(図48)『MASTER キートン』と同じ風景を見る場面ではあるが、『ツバメしんどろーむ』では「お姉さん」と主人公が見た景色は描かれない。ここでは、「同一化技法」は排除され、「萌えキャラ」である「お姉さん」の顔を繰り返し描くことが重要視される。伊藤はこの場面を「『萌えキャラ』であるヒロインの『顔』を紙面にどう置くかが工夫され、コマ展開の連続性をむしろ抑制することで、デザイン的な『美しさ』が優先させられている」[148]とし、そこには、『MASTER キートン』とは、また別の「洗練」が存在すると主張する。

---

[147] 同書、p.237。
[148] 同書、p.239。

茜虎徹『ツバメしんどろ〜む』第1巻p50〜51。角川書店、2004

図 48 : 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド―ひらかれたマンガ表現論―』NTT 出版、2005 年、p.238。

伊藤は「別の『洗練』」がさらに進んだ事例として、高木信孝の『ココロ図書館』をあげる。そこでは、コマの連続性はさらに抑制される。背景は最小限度しか描かれず、『ツバメしんどろーむ』では主人公と「お姉さん」の会話に使われていたリヴァースショットも放棄され、ひたすらヒロインの図像が描かれる。(図 49)また、伊藤は、「フレームの不確定性」が「〈キャラ〉の持つリアリティ」に支えられている例として、『ツバメしんどろーむ』の別頁をあげる。そこでは、大きなリボンをつけた少女が、コマをぶちぬいて描かれている。彼女は、コマの枠にひじをついて、まっすぐ読者の方を向いて座っている。コマの枠が画面の枠であるという映画的手法の原則はここでは無視されることになる。(図 50)

高木信孝・黒田洋介『ココロ図書館』第2巻p5。メディアワークス、2001

図 49：同書、p.240。

茜虎徹『ツバメしんどろ〜む』第3巻p90。角川書店、2005

図 50：同書、p.245。

伊藤は、マンガの分析に映画理論や精神分析を持ち込むことを極度に警戒する。映画理論と精神分析は、マンガが「リアリズム」を獲得する過程を、戦後マンガが「青年化」する過程だとし、「萌え」に代表されるような「キャラの自律化」の徴候を青年化したマンガが退行したものだとするからである。[149]伊藤はラカン派精神分析に基づいて「萌えマンガ」の受容を精神的未熟と結びつける議論に次のように反論する。

> また、キャラによるリアリティの受容が、「想像界」に留まった「去勢」を被っていないものであるとする見解（斉藤環『戦闘美少女の精神分析』太田出版、二〇〇〇、など）に対しては、すぐに反証をあげることができる。人々が「これはキャラである」という認識をどこで得るかを考えてみれば答えは明白であろう。キャラ絵は、簡単な線画で描かれ、そこには厳密なコード群が存在する。さらに、読者のある部分は、キャラ絵を自分で模倣して描くことで「自分のもの」にしようとする。その過程では、必ず「上手く描こう」という意識が働き、コード群は身体的に習得されようとする。そうした過程を経ずとも、キャラの受容とは、それを「読めるもの」として認識するという意味でも、また、「キャラとしての私」を考えることができるという意味でも、あたかも言語の習得と同様であるかのように「他者への語らい」への参入であるということができるだろう。[150]

伊藤のマンガ論を支えているのは、「厳密なコード群」によって構成されたキャラクターと、その「コード群」を習得したマンガ読者たちの相互作用がマンガの受容を成立させているという認識である。本節が行ってきたキャラクターを作成する技術、キャラクターの似顔絵を描く技術の分析は、その「厳密なコード群」とはどのようなものであるかを明らかにする作業であったといえる。キャラクターを「読めるもの」と認識することによる受容とは、具体的には、キャラの弁別ポイントから無数の物語を連想していく「物語の予感」によって行われる受容なのである。

８－２．「キャラクターを見ること」による観客と登場人物の関係の変化

しかしながら、本節の議論は「マンガ」とは何か、という定義づけにおいて、伊藤の議論と大きな食い違いがある。伊藤は、「マンガ」が書籍という形をとる印刷物であり、無数のコマによって成立するものであるということを自明の前提として議論を展開している。しかし、本節では、一枚絵のイラストのようなコマを持たないものや、映画、TV 番組といった映像作品も「マンガ」と呼ばれることを指摘し、一定の様式に基づいて作られたキャラクターが出現するもの全てを「マンガ」とみなして分析の対象としてきた。「マンガ」の定義をそのような広いものに設定した理由は、「〈キャラ〉の強度」を、キャラクターのメディア横断性であり、同じキャラクターが雑誌にも TV にも映画にも登場することを可能に

---

149 同書、p.243。
150 同書、p.244。

するものだ、という定義に従って議論をすすめたからである。もし、「〈キャラ〉のリアリティ」なるものが本当に存在するものであるならば、「〈キャラ〉のリアリティ」は、キャラクターが出現するところ全てに、メディアを問わず発生するものでなければならない。伊藤が重視する「キャラ絵を自分で模倣して描く」という行為もまた、キャラクターがメディアを横断する現象の一つである。オリジナルが書籍であったとしても、その模倣者が自分の作品を書籍という形で発表するとは限らない。発表場所がネットであれば、それは書籍ではなくコンピューターグラフィックという形をとる。場合によっては、アニメという形をとることもあるであろう。田中は「物語の予感」によって、キャラクターが一つの作品、一つのジャンルに留まらず、様々なメディアへと波及していくことを指摘しているのが、その波及を促す力こそが「〈キャラ〉の強さ」だといえよう。

伊藤があげた、『ツバメしんどろーむ』の「お姉さん」の例は、書籍であるマンガならではの表現である。しかし、その表現もまた、「キャラクターを見る」ことによって成立するものであり、「キャラクターを見る」という行為そのものは、映像作品でも実現しうる。『ココロ図書館』の例は、表現がさらに「キャラクターを見る」ことに特化し、その他の要素が捨象されたものと考えることができる。ひたすらアイドルや歌手の姿を追い続けるアイドル映画やミュージックビデオは、このような「キャラクターを見る」行為を映像作品において実現したものだといえよう。『つばめシンドローム』のリボンの少女の例は、「キャラクターを見る」行為がキャラクターと真正面から見つめあうことにまでに発展したものと考えられる。映像作品では、それは、登場人物がカメラに向かって、微笑みかけたり、話しかけたりする表現と対応する。

しかし、キャラクターのみを執拗にカメラで追い続ける行為、キャラクター以外のものを捨象してしまう行為、そして、キャラクターがカメラに向かってパフォーマンスをする行為、これらの行為は、映像作品においてはやはり例外的な事象である。特に、ストーリーを観客に伝える必要がある物語映画では、これらの行為は抑圧される。ストーリーを伝えるためには、登場人物たちが、いつ、どこで、どのような状況にあるのかを伝える必要があり、そのためには、登場人物以外の物も情報として映像の中に組み込んでいかねばならない。また、物語映画では、物語内の登場人物と物語外の観客は厳密に区分され、両者は互いに干渉することができない。観客はスクリーンを通して登場人物たちを傍観することはできても、彼らが紡ぎ出す物語になんら影響を与えることはできないし、物語内の登場人物は、自分たちを見つめる観客の存在を認知することはできない。登場人物たちが自分を見つめる観客の存在を認知できないという原則が守られる時、登場人物たちがカメラを直接見てパフォーマンスをする行為は、物語内登場人物が観客の存在を意識してはならないという原則を犯す行為として、禁止の対象となる。

映画で、二人の人物が向かい合って話をする場面を、ショットとリヴァースショットによって写す時、カメラは登場人物たちを正面から捉えることになる。しかし、羽仁進は、そのような場合でも登場人物たちがカメラと視線を交わすことはないと考えられているこ

とを指摘する。そして、このようなカメラと登場人物たちの関係は、リアリズムに基づいた、近代演劇の観客と舞台の関係に似ているとする。

> ところが、そのような場合において、カメラの視線が、人物の視線を故意に外しているのである。クローズ・アップになればなるほど、そして激情的な場面になればなるほど、カメラはイマジナリィ・ラインすれすれに、ほとんど人物の真正面ちかくからのぞきこんではいるが、完全に視線を交してはいない。このような場面では、観客は、ほとんど劇中の人物に心理的に同化しており、事件のなかに巻きこまれているとして、カメラもほとんど劇中の人物に同化しているようであって、ごくわずかのところで、踏みとどまっているのである。カメラの眼は、これらの描写においては、あくまで傍観しているものの眼である。劇的な感動は、人間と人間のあいだから生まれるのであるので、カメラはそのような葛藤を、観客につたえるつつましやかな存在にすぎない。
>
> このような考え方は、あるいは、近代劇における舞台と観客の関係にも似ている。近代劇のリアリズムは、室の第四の壁をとりはらって、それがすなわち舞台の観客に対する面であると考えた。映画のリアリズムも、カメラの眼の存在をできるだけかくすことによって、観客をドラマのリアリティのなかにつれこむことができると考えられた。[151]

登場人物がカメラを見ることをタブーとする発想は、ドラマが「人間と人間のあいだ」、つまり、登場人物の間で生じるものであるという考えによるものといえる。そのため、登場人物ではない観客の眼を代行するカメラの眼は、登場人物と見詰め合うことができず、それを傍観する存在となる。

しかし、「物語の予感」によって発生する無数の物語は、登場人物の間で生じるものではない。「物語の予感」に基づく時、その登場人物は「厳密なコード群」によって構成されたキャラクターであり、観客は「厳密なコード群」を読み解くリテラシーを持つ人々であり、物語はコードの共有によってつながったキャラクターと観客の間で発生するものである。「物語の予感」に基づいて作品が作られる時、観客の眼であるはずのカメラの眼は、傍観する存在ではなく、キャラクターと受容者の間にリテラシーに基づいた関係を築くためのものとなる。この時、カメラと登場人物が見つめあうことはタブーではなくなる。

伊藤が「近代的なリアリティ」と呼んだものと、「〈キャラ〉の持つリアリティ」と呼んだものの違いを整理し、図解にすると次のようになるであろう。図 51 は、「近代的リアリティ」の図解である。物語は映像内のキャラクターたちの関係性によって生み出される。図 52 は、「〈キャラ〉の持つリアリティ」の図解である。物語は現実の観客の内部で発生することになる。

---

[151]羽仁進「カメラの視点」『現代映画事典』美術出版社、1967 年、p.109。なお、竹内がとりあげた「同一化技法」を、羽仁は「客観の眼」から「他面主観」への視点の転換であるとしており、登場人物の一人との単純な同一化とは考えていない。

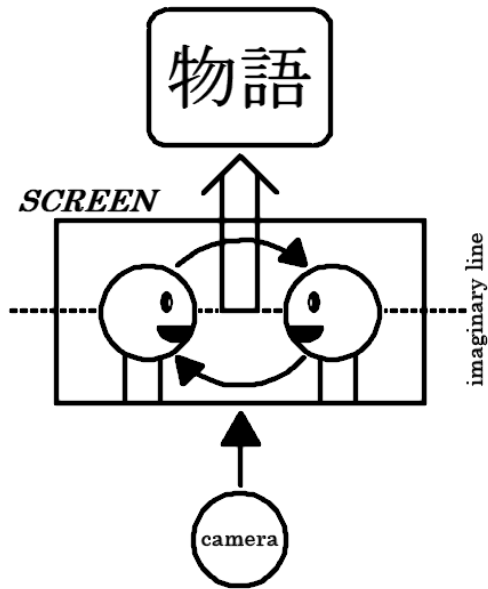



図 51 :「近代的リアリティ」の模式図

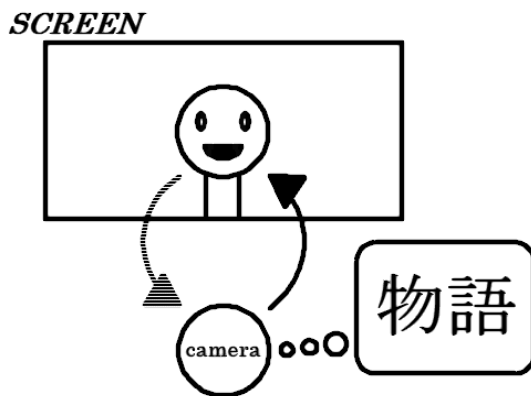



図 52 :「〈キャラ〉の持つリアリティ」の模式図

両者の違いは、「リアリティ」のあり方の違いというよりも、キャラクターと観客の関係性の違いである。前者は、物語の発生源が作品であるのに対し、後者は、物語の発生源が観客である。よって、前者は、物語の生成に観客を必要としない。前者の物語生成のメカニズムに観客が不要であることは、図 51 から観客を消しても物語の発生に何ら影響が無いことで確認できるであろう。観客が誰一人もいない映画館で映写機だけが回っていたとしても、その映像の中で登場人物たちは喜怒哀楽を示し、互いの間で物語を生成しあうというのが前者である。それは、物語世界が自律したものであることの証であり、登場人物たちが自我をもって行動する自律性を持つ人格であることの証である。前者を「近代的リアリティ」だとみなす根拠は、それが、人間を自律して行動する人格とする近代的な人間観に従って、作品、登場人物、物語の関係が規定していることにある。キャラクターが自律して物語を生成するメカニズムは、キャラクターを自律した人格として捉えようとする意志によって支えられている。

両者の構造の違いは、観客像のあり方にも影響を与える。前者の場合、観客は作品の登場人物にとっては存在しないもの、意識されないものである。映画の場合、観客は暗闇の中で沈黙してスクリーンを眺めるが、それは観客という存在を闇の中に消すという行為であり、映画にとって観客が意識されてはならない存在であることを示している。そして、観客は基本的には常に一人である。もし、映画館で隣の席の人間や前の席の人間が意識されるとするならば、それは、うるさいおしゃべりや大きな頭によって映画鑑賞が邪魔された時でしかない。

それに対し、後者では、作品は常に観客との相互関係によって成立する。そして、観客の数は多ければ多いほど良い。なぜならば、物語生成のメカニズムの要となる「物語の予感」は必然的に社会集団の形成を伴うものだからである。キャラクターの弁別ポイントを見て連想されるものが、大勢の人々の間で一定レヴェルの共通性を持っていなければ、「物語の予感」は成立しない。薄青色の髪の毛が無口で神秘的な少女を連想するとは限らず、アホ毛がキャラクターの特別な力の象徴とはなりえず、ツインテールが「ツンデレ」と結びつかないとなれば、キャラクターやキャラクターの弁別ポイント、〈属性〉、〈ドリーム〉の間で発生する「表示」「共示」の関係は成立しない。そのため、後者が想定する映画のあり方は、前者とは違ったものとなる。後者では、映画というメディアの性質は、大勢で同じ一つのスクリーンを見ることを楽しむものである。自分の前や隣に観客が居ることは、同じキャラクターを共有する者が存在することの証明であり、映画鑑賞の興趣を増すものとなる。

キャラクターの二極化は、作品の担い手が特権的な一人の作者から無数の語り部へと移行したことによって進行した事態である。二極化の進行によってキャラクターの弁別ポイントは、特定のキャラクターから切り離され、あらゆるキャラクターに使用可能なコードとなる。その結果、キャラクターは、人間の似姿から、「物語の予感」を発生させる起点へと変化する。「物語の予感」は、無数の語り部たちがキャラクターを根拠に独自の物語を語ることを可能にする。語り部たちが、自分たちの物語が共有しあうことにより、「物語の予感」は、作品やその愛好者に対してさらに強い影響力を及ぼすものへとなっていく。「近代的リアリティ」と呼ばれるものが、たとえそれを愛する者がこの世に一人もいなかったとしても、自律性をもって成立するのに対し、「〈キャラ〉のリアリティ」は、それを愛する者たちが存在することによって初めて成立する。「〈キャラ〉のリアリティ」は、彼らが持つ社会的な影響力がより強くなればなるほど、より強い説得力を持つものとなる。

そのため、作品が「物語の予感」の影響下にある時、作品の第一目的はキャラクターとその受容者の間に相互関係を構築することとなる。その関係が、キャラクターとそのファンという関係である時、それは、批判的な関係ではなく、互いに互いを肯定しあう関係となるのである。

１章３節　「プリキュア」シリーズに見る観客参加型ドラマの成立

１．『プリキュア』に見る「近代的リアリティ」と「〈キャラ〉の持つリアリティ」の関係

それでは、実際の作品においてキャラクターとその受容者の関係はどのように構築され、両者の関係の変化はどのように作品の在り方を変えるのであろうか。この節では、序論でもとりあげた「プリキュア」シリーズを題材に構築のあり方と作品の変化を具体的に分析していく。「プリキュア」シリーズをとりあげるのは、それが日曜の朝 8 時半の時間帯で 10 年にも及ぶ長期にわたって放映され続けた人気番組だからである。（表 1）増田のぞみは、日曜の朝に放映される子供向けアニメ番組は「正面から堂々と」「まっすぐな作り方」で作らねばならない、という東映アニメーションのプロデューサー関弘美の発言をふまえ、『プリキュア』は、「女児向け TV アニメとして既成の枠組みに収まった、子供も親も安心して観られる作品」[152]だとする。

> たしかに、『どれみ』（筆者註：『おじゃ魔女どれみ』のこと。「プリキュア」シリーズの前番組）や「プリキュア」シリーズは、どこか「優等生」的な作品である。前衛的な演出や音楽で「少女革命」という確信犯的なテーマを描き、高く評価された『少女革命ウテナ』や、サンリオの「かわいい」キャラを使いながらも、すべてをパロディにしてしまうギャグやギミックが高速で展開される『おねがいマイメロディ』シリーズのような、大人をも楽しませる作品とはなっていない。「子供向け」に徹するそのメッセージは、あまりにストレートで物足りないという評価もあるだろう。しかしこの「正面から堂々と」という姿勢こそが、現代の女児向けアニメを代表する東映アニメーションのオリジナル魔女っ子アニメのスタンスなのだ。[153]

増田は、「プリキュア」シリーズが高い人気を誇りながら、『少女革命ウテナ』などに比して論考が少ない理由を、「優等生」的で「大人を楽しませる作品とはなっていない」ことにあると指摘する。子供向けの作品は考察の対象に選ばれにくい。批判の姿勢を持たない作品は特にそうである。しかし、そのことは、分析の必要性が低いことを意味するわけではない。何故なら、短期間に人気を沸騰させた前衛的な作品よりも、既存の枠組みに従い、長期にわたって人気を保ってきた作品の方が、日本のアニメを支えてきた思想や価値観を体現していると考えられるからである。作り手である関が「プリキュア」シリーズを「正面から堂々と」作ったものだと考え、その認識を受け手である増田が疑問無く受け入れていることは、「プリキュア」シリーズが体現しているものが子供向けアニメの正統を担ってきたものであることを、作り手である関と受け手である増田の双方が自明視していること

---

[152] 増田のぞみ「「女の子向け TV アニメ」を問う　―『プリキュア』シリーズの挑戦―」『年報「少女」文化研究』第 3 号、「少女」文化研究会、2009 年、p.117。
[153] 同書、p.116。

を意味している。既存の枠組みに則って、長期にわたる人気を保つ作品は、日本のアニメを支える思想や価値観を反映するものといえる。

	年	タイトル	シリーズディレクター	シリーズ構成	キャラクターデザイン
1	2004/2/1-2005/1/30	ふたりはプリキュア	西尾大介	川崎良	稲垣晃
2	2005/2/6-2006/1/29	ふたりはプリキュアMaxHeart	西尾大介	川崎良	稲垣晃
3	2006/2/5-2007/1/28	ふたりはプリキュアSprashStar	小村敏明	長津晴子、成田好美	稲垣晃
4	2007/2/4-2008/1/27	Yes! プリキュア5	小村敏明	成田好美	川村敏江
5	2008/2/3-2009/1/25	Yes! プリキュア5 GoGo!	小村敏明	成田好美	川村敏江
6	2009/2/1-2010/1/31	フレッシュプリキュア!	志水淳児、座古明史	前川淳	香川久
7	2010/2/7-2011/1/30	ハートキャッチプリキュア!	長峰達也	山田隆司	馬越嘉彦
8	2011/2/6-2012/1/29	スイートプリキュア♪	境宗久	大野敏哉	高橋晃
9	2012/2/5-2013/1/27	スマイルプリキュア！	大塚隆史	米村正二	川村敏江
10	2013/2/3-2014/1/26	ドキドキ！プリキュア	古賀豪	山口亮太	高橋晃
11	2014/2/2-	ハピネスチャージプリキュア！	長峰達也	成田良美	佐藤雅将

表 1：プリキュア TV シリーズ一覧　登場人物が同じシリーズの間は点線で区切った。

１－１．『Yes!　プリキュア 5』以前と以後のキャラクターの違い

TV アニメのシリーズは、作品全てが、同じ登場人物、同じ舞台設定のものもあれば、登場人物は変わらず舞台設定だけ変わるもの、登場人物は変わるが舞台設定は変わらないもの、あるいは、登場人物も舞台設定も変わってしまうものなど、様々なタイプがある。『プリキュア』は、登場人物も舞台設定も変わるタイプのシリーズである。シリーズ第一作である『ふたりはプリキュア』、第二作の『ふたりはプリキュア　Max Heart』は、どちらも、なぎさ（キュアブラック）とほのか（キュアホワイト）という二人の少女が活躍する、前後編の関係にある作品であった。しかし、第三作『ふたりはプリキュア　Splash☆Star』で、主人公が咲（キュアブルーム）と舞（キュアイーグレット）の二人に交代する。当時の少女向けアニメのシリーズでは、主人公の交代は異例の試みであった。しかし、プロデューサーの鷲尾天は逆に「継続」を強く意識し、主人公が「ふたり」であることにこだわっていたという。

鷲尾　（前略）そしてどう変えるかという時に、いまにして思えばなんですが“継続”を強く意識していた記憶があります。つまり今後も主人公や話の内容は変わっても、「ふたり」というのは絶対変えないんだと思っていたんですね。
――前作との差別化自体よりも、そのフォーマットを定着させる方に寄っていたと？
鷲尾　そうですね。当然（変えすぎることが）恐かったこともありますし、キュアブラックとキュアホワイトのプリキュアであったのに、全く違う主人公が「プリキュア」を名乗って良いのかどうかもあったし。何も固まっていなかったので、だれも共通認識を持てなかったんですよ。だから結

果論で行くと、子供達にとって『MH』と印象が代わってなかったということになるんですが、それは後の評価ですよね。当時の作る側としては、継続という中で変えるということへの答えを出したはずだったんですね。[154]

だが、『Splash☆Star』は商業的に失敗し、「プリキュア」シリーズは打ち切りの危機を迎える。そのため、第四作の『Yes!　プリキュア 5』では、大きな方向転換が行われることになった。「ふたり」というコンセプトは放棄され、主人公は五人組になる。この『Yes!　プリキュア 5』のヒットにより「プリキュア」シリーズは長期シリーズ化する。[155]加藤レイズナのインタビューで、鷲尾は『Yes!　プリキュア 5』を『プリキュア』の「転換点」だと語る。加藤は「転換点」という言葉の意味を理解することが『プリキュア』を理解することではないかと考える。[156]加藤によるインタビュー集『プリキュア　シンドローム！　〈プリキュア 5〉の魂を生んだ 25 人』は、『Yes!　プリキュア 5』の何が新しかったのか、という観点から構成されている。そのインタビューで、脚本の村山功は、『Sprash☆Star』から『プリキュア 5』への移行に様々な驚きを感じたと語る。

――「プリキュア 5」の話をはじめて聞いたときはどう思いました？

村山　「思い切ったな、鷲尾プロデューサー！」と思いました（笑）。「『ふたりはプリキュア』じゃなかったんかい！」って。

――ははは。キャラクターを見たときは？

村山　まず驚いたのは髪の色。ピンクや青ですし、金髪で登校しちゃまずいでしょって、思いました。荒れてる学校なのかなと（笑）。

――アニメだからとは思わなかったんですね。

村山　あの……いまのは小粋なジョークなんですが……。

――すみません！（笑）。

村山　でも、驚いたのはたしかですね。「Splash☆Star」まではそこそこリアル路線でしたから。ふつうの生徒はせいぜいいても茶色の髪くらい。

――シリーズ構成の成田（良美）さんや演出の大塚（隆史）さんは、川村（敏江）さんのプリキュ

154 鷲尾天、小村敏明、稲上晃「Main Staff Cross Talk」『ふたりはプリキュア Splash☆Star Memory Book』（『ふたりはプリキュア Splash☆Star　DVD-BOX』のブックレット）、Marvelous AQL、2012 年、p.93。

155 野口智雄によると、第 3 作『ふたりはプリキュア Splash Star』が不振に終わった結果、玩具メーカー、雑誌社、音楽メーカーなどのコラボレーションの必要性が痛感され、各関連会社が意見を出しあって番組を作っていく体制が作られたという。（野口智雄「大ヒット「プリキュア」に学ぶ子どもマーケット攻略法」『プレジデント』プレジデント社、参照年月日：2010 年 9 月 17 日
http://www.president.co.jp/pre/backnumber/2010/20100830/15981/15986/　）

156加藤レイズナ『プリキュア　シンドローム！　〈プリキュア 5〉の魂を生んだ 25 人』幻冬舎、2012 年、p.23。

アを見て「これはいける」と確信を得たそうなんですよ。だけど村山さんはそうじゃなかったんですね。

村山　いや、そんなことはないですよ。もちろん、川村さんの絵はすごくかわいいと思いました。でも、いままでのややリアル路線の設定とは違ったのでとまどいはありましたけど。街や学校の美術設定を見せてもらったときにも、(脚本の) 山下憲一さんと「ねえ、これどこの国？　日本じゃないよな？」ってコソコソ話したり。いままでよりかなりファンタジー色強いぞと。[157]

村山が真っ先に指摘したように、『Yes!　プリキュア 5』とそれ以前の 3 作の最初に目につく違いは、主人公であるプリキュアが二人組から、五人組に変わったことである。しかし、そのことは作品に登場する人物の数が単純に増えたことを意味していない。『プリキュア 5』では、学校や家でのシーンがそれ以前のシリーズに比べ極端に少なくなった。その結果、クラスメートや家族がストーリーに関与しなくなり、物語に関与する人間の数が大幅に減った。『ふたりはプリキュア』のエンディングと『Yes!　プリキュア 5』の前期エンディングは、その違いを明瞭に示す。『ふたりはプリキュア』のエンディングは、主人公二人を先頭に、主人公の家族やクラスメートなど計 25 人と一匹の犬、それに、敵キャラクターが行進するという内容であった。それに対し、『Yes!　プリキュア 5』の前期エンディングは、主人公 5 人が一人ずつ、クローズアップで映されるというものであり、登場するのは主人公たちと彼女たちをサポートする精霊二人の計 7 人だけである。『ふたりはプリキュア』の人間関係が主人公二人と大勢の脇役たちによって構成されていたのに対し、『プリキュア 5』の人間関係は、基本的に主人公 5 人の中で完結していた。

登場人物の構成の変化は、同時にキャラクターを描き分ける方法の変化も伴っていた。『ふたりはプリキュア』の登場人物 25 人たちの髪の色は基本的に黒か茶であり、現実の日本人と同じ色をしていた。顔の形は、主人公二人が標準形であるのに対し、その他の人物たちは長かったり短かったりなど、様々な形をしていた。(図 53、図 54) それに対し、『プリキュア 5』では、五人の髪の色は、村山が驚いたように、ピンクや青といった現実にはありえない色をしていた。その一方で、主人公五人の顔の形は皆ほぼ同じ形をしていた。(図 55) つまり、『プリキュア 5』で、「プリキュア」シリーズの登場人物は総ヒロイン化し、キャラクターの弁別ポイントも二極化したのである。

[157]同書、p.486。

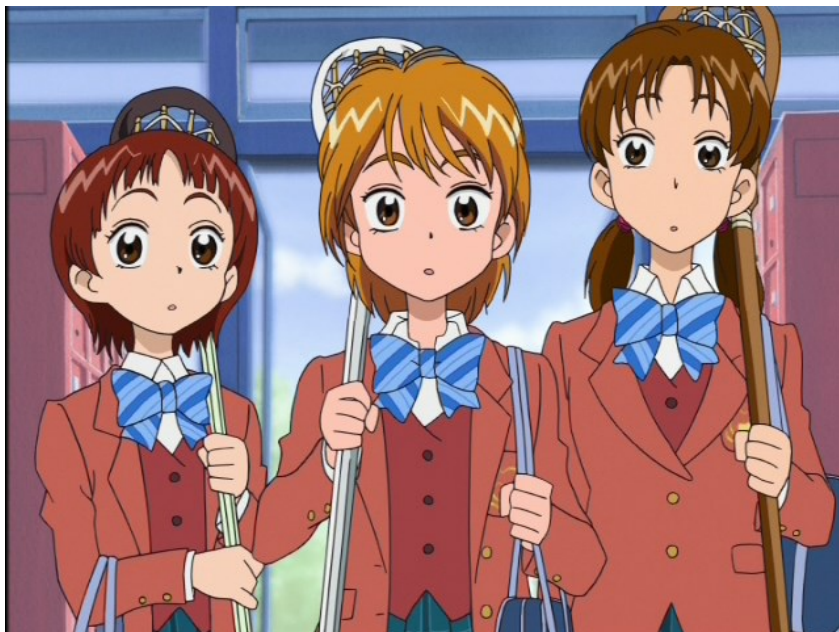



図 53 :『ふたりはプリキュア』の主人公、なぎさ（中央）とその親友、志穂（左）と莉奈（右）。三人は茶系の髪の色をしている。なぎさの顔の形が標準形であるのに対し、志穂は短い丸顔で、莉奈は長い。体格もちびとのっぽと対照的である。（出典 : DVD）

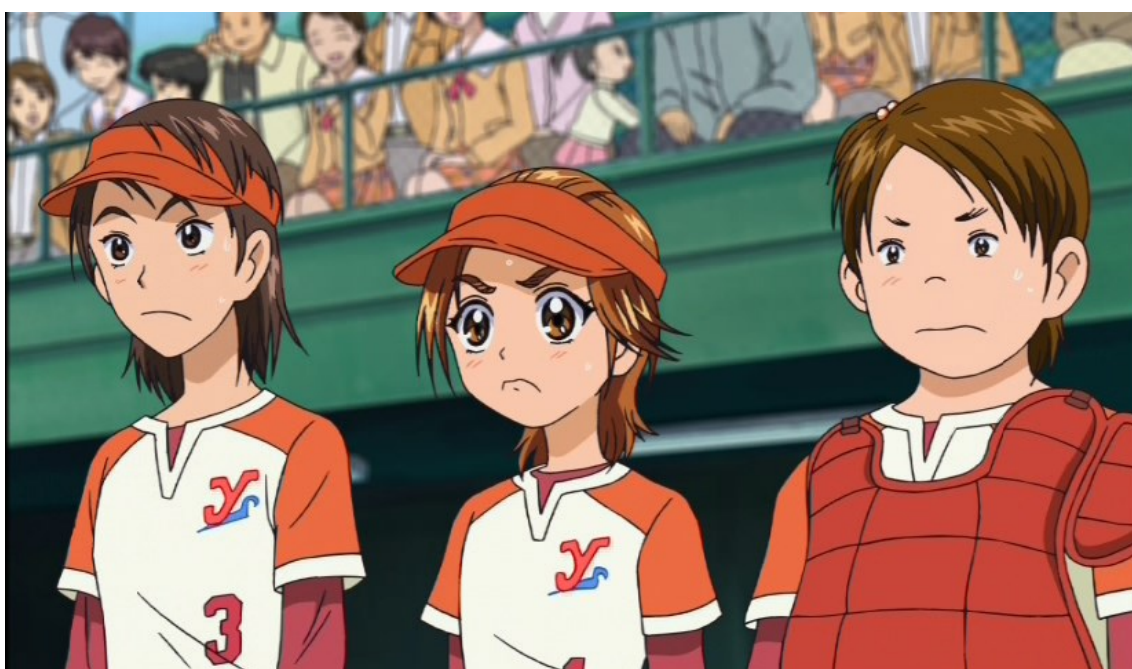



図 54 :『Splash☆Star』の主人公、咲（中央）とその親友、仁美（左）と優子（右）。三人は、茶系の髪の色をしている。咲の顔の形が標準形であるのに対し、仁美は細く、優子は太い。体型も痩せと太と対照的である。（出典 : DVD）

図 55：『Yes!　プリキュア 5』の主人公五人組。左より、こまち、りん、のぞみ、うらら、かれん。髪の色はそれぞれ、緑、茶、ピンク、黄、青である。顔の形も五人ともほぼ同形である。（出典：DVD）

１－２．舞台設定と時間軸に見る「リアル路線」と「ファンタジー」の対立

「プリキュア」シリーズの「転換点」とは、「近代的リアリティ」から「〈キャラ〉の持つリアリティ」への移行であったということができるであろう。それは、村山の認識では、「そこそこリアル路線」から「ファンタジー」への移行であった。その移行は、作品設定においては、舞台と時間軸に関する変化として現れる。『ふたりはプリキュア』の舞台は白金台をモデルとした都会的な街であり、『Splash☆Star』の舞台は湘南をモデルとした緑あふれる地方都市であった。それに対し、『プリキュア 5』の舞台はレンガ造りの建物と石畳の道を特徴とするテーマパークのような町で具体的なモデルはない。美術監督の行信三は、TV アニメ『ルパン三世』の第一シリーズをイメージして背景を描いたと語る。

――「Splash☆Star」は花鳥風月がテーマだったこともあって、自然を重視した背景でした。「プリキュア 5」は街並みがファンタジー調ですよね。

行　そうそう。それまでの「プリキュア」の日本的な世界観をなくして無国籍にしたんですよ。「ルパン三世」の第一シリーズをイメージしてるかな。

――「ルパン三世」だったんですか！

行　石川五右衛門のいる和風の里もあれば海外みたいなところもある。日本なのかヨーロッパなのかわからない世界観なんですよ。

——いきなりテイストが変わると大変では？

行　むしろ変えるほうがやりやすかったですね。同じようなものをつくっているともうアイデアが出てこなくてつらいんですよ（笑）。

——「ふたりはプリキュア MaxHeart」や「Splash☆Star」の背景と比べると、「プリキュア５」の背景はふにゃっとしていますよね。絵の具で塗ったような、輪郭がない感じがします。

行　歪んでいる線は、狙いだったんです。「定規を使わないでくれ」[158]という指示もありました。

——わざとなんだ。

行　デジタルで背景や絵を描くと、ハッキリしたきれいな直線になるので、それは「プリキュア 5」の世界観に合わない、あえてスケッチした線にそのまま色をつけてみたらどうだろうと。[159]

つまり、『プリキュア 5』の舞台は現実をモデルとしたものではなく、過去のマンガ・アニメをベースとしたものであった。『プリキュア 5』では、キャラクターの二極化と共に、物語の舞台もまた、マンガ・アニメ的な町に変更された。

時間軸の変更は舞台の変更以上に、作品内容に大きな影響を与える。『ふたりはプリキュア』の主人公なぎさとほのかは中学二年生であった。続編『Max Heart』では、二人は三年生に進級する。ラクロス部のエースであったなぎさは進級と共に部のキャプテンとなる。『Max Heart』の最終回は二人の卒業式である。『ふたりはプリキュア』では、時間は流れ、二人は現実の時間経過とともに年を取っていったのである。『Splash☆Star』の主人公咲と舞もまた中学二年生であった。『Splash☆Star』は続編が作られなかったが、その最終回でソフトボール部のエースだった咲がキャプテンとなったことが語られている。

主人公たちが中学二年から三年へと進級した『ふたりはプリキュア』や『Splash☆Star』に対し、『Yes! プリキュア 5』の主人公たちは、その続編『Yes! プリキュア 5　GoGo!』でも進級しなかった。『5』では、のぞみとりんが二年生、うららが一年生、かれんとこまちは三年生であった。『GoGo!』でもその年齢設定は引き継がれる。フットサル部所属のりんがキャプテンになることはなく、かれんやこまちが卒業することもなかった。村山は、それを大きな矛盾と考えた。なぜなら、『プリキュア 5』はテーマとして自分の将来という意味での「夢」を掲げていたからである。

——「プリキュア 5」から「5GoGo」になるときはキャラクターがわかっていたから比較的やりやすかったんでしょうか？

村山　いえ、「5GoGo」は結構難しかったです。違う意味で。もう年齢が変わらないというのがネックでした。「プリキュア 5」は、キャラクターたちがそれぞれ将来の夢を見つけるお話。「プリキ

[158]日本のマンガやアニメでは、機械や兵器をまるで設計図からおこしたように精密に描くことが「リアル」であるという考えが存在している。定規を使わない歪んだ線は、それだけで「リアル路線」の否定を意味する。数学的な作図法による描写と「リアル」の関係について２章２節にて詳述する。

[159]加藤レイズナ、前掲書、p.179。

ュア 5」で夢を見つけて、夢に向かって進もうとしている彼女たちが「5GoGo」では歳をとらない。とんでもない矛盾ですよね？　これはどういうことだと。「プリキュア 5」で永遠を否定し続けていた彼女たちが永遠の若さを手に入れてる！って（笑い)。[160]

――たしかに……。

村山　「うる星やつら２　ビューティフル・ドリーマー」？　永遠の文化祭、永遠の夢の中なの？

――「ビューティフル・ドリーマー」はずっと学園祭の前日を繰り返す話ですよね。

村山　小村さん(筆者註：シリーズディレクターの小村敏明)や、ほかのみなさんも大変悩まれたと思います。中学三年生のかれんやこまちの扱いが難しいですからね。学園を卒業させるわけにはいかないし。「5GoGo」は時計塔から物語がはじまります。そのシナリオを読んだとき、もう、「小村さん、成田さん（筆者註：シリーズ構成の成田良美)、みなまで言わないでください、あれはのぞみたちが止まった時間に閉じ込められたというメタファーですね」と。「『5GoGo』はあの時計塔の針を動かして時を進めてのぞみたちを解放させる物語、それもひとつの軸になるのですね、僕はわかってますよ」って。まあ、僕が勝手に考えすぎていただけだったようですが（笑)。[161]

その後、村山は、歴代のプリキュアが一堂に会して敵と戦うという映画シリーズ『プリキュアオールスターズ DX』の脚本を担当する。（表 2）この『DX』シリーズを、村山はプリキュアたちの卒業式典と勝手に位置づけ、永遠の時間からのプリキュアたちの解放というテーマを密かに考えていたという。しかしながら、この『DX』シリーズこそが、プリキュアたちの時間を完全に停止させてしまった作品といえるであろう。『DX』シリーズの監督を務めた大塚隆史は、全ての『プリキュア』が持つ時間軸は同一であるとし、全プリキュアを同世代に設定する。

――「DX」シリーズの設定はどうやって考えていったんですか？

大塚　鷲尾さんと脚本の村山功さんと ABC の西出将之プロデューサーさんとでいろいろ話し合いをしました。映画づくりにもっとも大切な時間です。映画の設定については、たとえばテレビシリーズでいえばそれぞれどの時点でのキャラクターなのか。「MaxHeart」の美墨なぎさ（キュアブラック）と雪城ほのか（キュアホワイト）は最終回で中学の卒業式を迎えた。「じゃあ高校生なのか？」とか、「二〇〇五年の段階で十五歳だとしたら、二〇〇九年の『DX1』では十九歳なのか？」とか、そういうところから議論していました。

――テレビシリーズが終わった後の成長していったプリキュアたちの可能性もあった。

大塚　でも、僕はそれはいやだし面白くないと思ったので、全部同一の時間軸にしようと話をしま

---

160 『Yes! プリキュア 5』でプリキュアたちと戦った悪の組織ナイトメアの女王デスパライアは、どんな願いでも一つだけ適えてくれるアイテム、ドリームコレットをプリキュアたちから奪い、永遠の若さを手に入れようとした。デスパライアは永遠の若さを手に入れることには成功するが、懸命に戦うプリキュアたちの姿を見て自分の過ちを覚り、自分で自分を封印する。

161加藤レイズナ、前掲書、p.503。

> した。短編では「MaxHeart」「Splash☆Star」「5GoGo」は40話くらいの設定でしたが、「DX1」では「フレッシュプリキュア！」以外は最終回の後。「DX2」では「ハートキャッチプリキュア！」以外は最終回の後、ということにしました。ちびっこの入りやすい目線。あとぶっとび設定としては、「妖精たちは実はみんな知り合い」にしようとかも意見しましたね。[162]

しかし、大塚の発言には不正確な点がある。最終回の後、という設定ならば、なぎさとほのかは高校生、咲と舞は中学三年生でなければならない。しかし、『DX』では、なぎさとほのかは中学三年生、咲と舞は中学二年生であった。これらの作品における時間軸の設定は、製作者ですら正確に把握できないほど適当なものであった。重要なのは、プリキュアたちをファンが親しんでいる年齢で登場させることであり、設定の整合性ではなかったのである。

『Yes! プリキュア 5』での転換は、『プリキュア』に不可逆的な変化をもたらした。物語の舞台に現実の街がモデルとなることはなくなった。『5 GoGo』の次の作品、『フレッシュプリキュア！』の舞台は幸せの町クローバータウンというまるで玩具のような町であった。第28話「大切な記憶！おじいちゃんとの思い出！！」[163]では、クローバータウンが、昔は四つ葉町商店街という商店街であったことが語られており、この町が、町おこしによってテーマーパーク化した商店街であることを推測させる。『フレッシュプリキュア！』は、「そこそこリアル路線」と「ファンタジー」が折衷された作品といえる。しかし、その後の『プリキュア』では、そのような折衷も見ることはできなくなる。また、『フレッシュプリキュア！』以後、プリキュアは必ず一年で代替わりをするようになった。そして、『プリキュア』の代替わり期には歴代プリキュアが一堂に会する映画『プリキュアオールスターズ』が上映されるようになる。一年での代替わりによって、主人公たちの加齢という問題を作品中で取り上げる必要はなくなり、『オールスターズ』は、毎年、放映時の年齢のままで変わることのないプリキュアたちの姿をファンたちに提供する。

これらの変化を牽引したのは、プリキュアの多人数化、そして、キャラクターデザインの二極化であった。キャラクターの二極化は年ごとに極端化していく。2013年放映開始の『ドキドキ！プリキュア』の主人公たちの顔は、人によっては、全員同じ顔に見えてしまうであろう。（図 56）前節では、キャラクターの二極化は、「物語の予感」と結びついたものであることを指摘したが、『プリキュア 5』での多人数化、二極化もまた、「物語の予感」と結びついたものでもある。『プリキュア 5』のマンガ版を担当した上北ふたごは、川村敏江によるキャラクターデザインを「見ただけでそのキャラの性格や行動が想像できます」[164]と評価する。鷲尾は、主人公たちの人間関係は、川村の描いたラフ画からふくらんでいっ

[162] 同書、p.470。
[163]第28話「大切な記憶！おじいちゃんとの思い出！！」演出・小村敏明、脚本・成田良美
[164]加藤レイズナ、前掲書、p.516。

たと回想する。[165]

　ストーリーによってではなく、外見によって自己を規定しているキャラクターが、外見を変化させることには、大きな困難がある。外見が変わると、キャラクターの同一性が維持できなくなる可能性があるからである。特に、二極化した記号的性質の強いキャラクターは、キャラクターの姿を変えてしまう成長＝加齢を描くことを苦手とする。大塚英志が、『アトムの命題』で、反復される記号的表現を使って傷つき死ぬ身体、あるいは、成長して変わっていく身体を描くことを矛盾だと考えた理由の一つには、記号的なキャラクターが抱えているその困難がある。大塚隆史が、成長したプリキュアを登場させることを「それはいやだし面白くない」と感じるのは、二極化したキャラクターを使って作品を作る立場にある人間の反応としては、当然のものといえる。プリキュアたちは、「DX」シリーズによって永遠に番組放映時の年齢のままでいることが決定され、その他の可能性が排除された。「プリキュア」シリーズでは、ストーリーの内容や設定の矛盾を解消することよりも、視聴者たちが番組で慣れ親しんだ姿を維持し続けることが優先されたのである。

図 56:『ドキドキ！プリキュア』の主人公たち。ドキドキ！プリキュア公式ホームページ：参照年月日 2014 年 7 月 29 日 http://www.toei-anim.co.jp/tv/dokidoki_precure/

２．プリキュア映画の観客参加型と露出症、窃視症の概念

　このような、『Yes!　プリキュア 5』での転換に、最も直接的な影響を受けたのが映画版の『プリキュア』（以後、プリキュア映画と呼ぶ）だといえよう。（表 2）

---

165 同書、p.232。

	年	タイトル	監督	ペンライト	前説	後説	エンディング曲	備考
1	2005年4月	映画ふたりはプリキュアMaxHeart	志水淳児	無	無	無	映画オリジナル	
2	2005年12月	映画ふたりはプリキュアMaxHeart2 雪空のともだち	志水淳児	無	無	無	映画オリジナル	
3	2006年12月	映画ふたりはプリキュアSplashStar チクタク危機一髪!	志水淳児	無	無	無	ガンバランスdeダンス 咲舞バージョン	『デジモンセイバーズ』と同時上映
4	2007年11月	映画Yes! プリキュア5 鏡の国のミラクル大冒険!	長峯達也	有	有	無	ガンバランスdeダンス	
5	2008年11月	映画Yes! プリキュア5GoGo! お菓子の国のハッピーバースディ♪	長峯達也	有	有	無	映画オリジナル	
	同上	ちょー短編プリキュアオールスターズ GoGoドリームライブ	大塚隆史			無	TVシリーズOP曲メドレーを歴代プリキュアが踊る	上記作品と同時上映。歴代プリキュアが登場
6	2009年3月	映画プリキュアオールスターズDX みんなともだちっ☆奇跡の全員大集合!	大塚隆史	有	無	無	TVシリーズOP曲のメドレー	歴代プリキュアが登場
7	2009年10月	映画フレッシュプリキュア! おもちゃの国は秘密がいっぱい!?	志水淳児	有	有	有	TVシリーズED	
8	2010年3月	映画プリキュアオールスターズDX2 希望の光☆レインボージュエルを守れ!	大塚隆史	有	無	無	TVシリーズOP曲メドレーを歴代プリキュアが踊る	歴代プリキュアが登場
9	2010年１０月	映画 ハートキャッチプリキュア！ 花の都でファッションショー…ですか?	松本理恵	有	無	無	TVシリーズED	
10	2011年3月	映画プリキュアオールスターズDX3 未来に届け!世界をつなぐ☆虹色の花	大塚隆史	有	無	無	映画オリジナル・プリキュア作品の回顧映像	歴代プリキュアが登場
11	2011年10月	映画スイートプリキュア♪ とりもどせ!心がつなぐ奇跡のメロディ♪	池田洋子	有	有	有	TVシリーズED	
12	2012年3月	映画プリキュアオールスターズNewStage みらいのともだち	志水淳児	有	無	無	スマイルプリキュア！ED	歴代プリキュアが登場 ただし、せりふの無い者有。
13	2012年10月	映画スマイルプリキュア! 絵本の中はみんなチグハグ!	黒田成美	有	有	有	TVシリーズED	
14	2013年3月	映画プリキュアオールスターズNewStage2 こころのともだち	小川孝治	有	無	無	ドキドキ！プリキュアED	歴代プリキュアが登場 ただし、せりふの無い者有
15	2013年10月	映画ドキドキ！プリキュア マナ結婚!? 未来につなぐ希望のドレス	伊藤尚往	有	有	有	TVシリーズED	
16	2014年3月	映画プリキュアオールスターズNewStage3 永遠のともだち	小川孝治	有	無	無	ハピネスチャージプリキュア！ED	歴代プリキュアが登場 ただし、せりふの無い者有

表 2：プリキュア映画一覧・ペンライトの項は、来場者にペンライトを配るかどうか。前説の項は、映画の冒頭にペンライトの使用法について説明があるかどうか。後説の項は、映画のED前にプリキュアがみんなで踊ろうとよびかけるかどうか。

プリキュア映画は、『Yes!　プリキュア5』の映画化作品『Yes!　プリキュア5　鏡の国のミラクル大冒険』以後、観客参加型と呼ばれる形式を採用するようになった。観客参加型とは、入場時に中学生以下の子供にペンライトを配り、映画の中でプリキュアたちがピンチになると皆でそれを振って応援するというものである。アニメ映画で、来場の記念ではなく、上映中の使用を目的としたアイテムの配布は珍しい。

> 『プリキュア』映画の楽しさ、最大ポイントは、観客参加型であるということ。スクリーンと客席の間に、気持ちの壁はナシ！　プリキュアたちが応援を求めてきたら、観客は力を合わせてパワーを送るのだ！　そして劇場入場時にもらえる（※チケット購入の中学生以下の人にのみ）、“ミラクルフラワーライト”　（引用者註：ペンライトのこと。作品ごとに形態と名称が変わる）を力いっぱい振れ！　もらえなかった大人は、気持ちを目いっぱいプリキュアたちに送れ！　この一体感が楽しさのポイントだ。[166]

応援を受けたプリキュアたちは観客（カメラ）に向かって応援してくれたことの礼を言

[166] 「TV Bros.で『プリキュア』特集…ですか!?」『TV Bros.』10月16日号、東京ニュース通信社、2010年10月16日、p.5。

う。つまり、プリキュア映画では、キャラクターと観客の間に互いに互いを見つめあうという相互関係が想定されており、その相互関係によって、プリキュアたちは勝利するとされる。もちろん、映画のストーリーはあらかじめ決まっており、観客が応援しなかったとしてもその結末が変わることはないが、観客はあたかも自分の行動で映画の結末が変わるかのようにプリキュアを応援する。

ペンライトの使用を考案したプロデューサー梅澤淳稔は、映画を見る子供が「想像以上に幼かった」ため、子供が「遊べる」ようにとペンライトを考案したという。 しかし、子供が映画の仕組みをまったく理解しておらず、応援しないとプリキュアが負けてしまうと本気で信じているとは考えづらい。むしろ、子供はそのことを理解した上で、ごっこ遊びに真剣にのめりこむように、プリキュアの応援にのめりこんでいるといえるであろう。

２－１．露出症、窃視症の概念と物語映画の発展モデル

前節において、「近代的リアリティ」と「〈キャラ〉の持つリアリティ」の違いを、実際には「リアリティ」の問題ではなく、キャラクターと観客の関係の違いであると指摘した。そして、「〈キャラ〉の持つリアリティ」に基づいた画像や映像では、カメラ（観客）と登場人物が見つめあうことも起こると指摘した。しかしながら、現在の映画では観客と登場人物が見つめ合うことはあくまでも例外的な出来事である。観客は映像の中の人間に働きかけることができず、映像の中の人間は観客の存在を認知しない、という原則は、現在の映画において自明の前提と考えられている。伊藤が映画と「近代的リアリティ」とを直結したことは、乱暴な議論ではあるが根拠の無いことではない。

映画において、観客と映像の間の断絶が自明のこととなったのは、映画が物語を語るメディアへと変化していった過程でのことだったといわれる。映画が物語を語るメディアとなる過程の、映画の登場人物と観客の関係の変化に関する議論の代表として、トム・ガニングの「アトラクションの映画　―初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド―」があげられる。ガニングは、黎明期の映画は物語を語ることよりも、「観客の注意をじかに引きつけ、視覚的好奇心を刺激し、興奮をもたらすスペクタクルによって快楽を与える」[167]ことを重視したとし、このような映画を「アトラクションの映画」と呼ぶ。物語を語る映画では、登場人物は観客の存在を認識することはなく、観客はスクリーンを通して登場人物の行動を窃視する。それに対し、アトラクションの映画では、登場人物は自分が観客（カメラ）に見られていることを意識し、カメラに視線を向け、笑いかけ、お辞儀をするなど、

---

[167] トム・ガニング（中村秀之訳）「アトラクションの映画　―初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド―」長谷正人、中村秀之編『アンチ・スペクタクル　沸騰する映像文化の考古学』所収、東京大学出版会、2003 年、p.303。[Tom Gunning, *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*]初出[*Wide Angle*, vol .8, no.3/4, Fall 1986]翻訳の底本[Thomas Elsaesser ed., *Early Cinema:Space ,Frame,Narrative*, BFI Publishing, 1990, pp.56-62]

自分を露出することで観客の注意を惹きつけようとする。本論では、ガニングの議論に基づき、精神分析的な意味を含めずに、前者を窃視症的、後者を露出症的と呼ぶことにする。ガニングは、物語が映像のアトラクション性を破壊したと考えるのは安易で、映像による観客への呼びかけは、映像の本質に関わる問題として問いなおすべきとする。しかし、その主張は、アトラクションの映画から物語映画への移行を映画の発達と考える歴史観の存在を意識している。黎明期の映画では普通であった登場人物がカメラに視線を向ける行為は、後の映画では現実らしさを損ねるとして忌避されるようになったのである。

２－２．立体映画における窃視症的構成と物語映画への移行を結びつける主張

アトラクション的な要素がジャンルの成熟と共に抑圧され、露出症的な作品構成が窃視症的になる変化は、映画の発展モデルとして様々な形で語られる。最近では立体映画がその一例としてあげられよう。立体映画は「飛び出す映画」と呼ばれ、映像が観客に向かって飛びだしていくものとされた。しかし、近年では、立体映画を観客が覗きこむ窓に喩え、窓を覗くとそこに奥行きのある立体空間が広がっていることが作品のリアリティであるという主張がされるようになった。その典型例が『アバター』[168]の映画宣伝である。

> 過去の 3D 映画は、その形式をコメディの表現や特殊効果に用いていた。たとえば、観客に向かって物を投げたり、登場人物や小道具がスクリーンを飛び出して劇場に入ってくるような形で見せていたのだ。キャメロンにとって、3D とは一つの世界へと導く窓である。そこでは、3D 形式は注意を引きつけることなく、ストーリーの影に姿を消す。[169]

『アバター』の映画パンフレットは、立体映画が、映像が観客に向かって飛び出すことで自己の三次元性をアピールする露出症的なものから、観客がスクリーンの中の三次元世界を覗きこむ窃視症的なものに変化したことは、立体映画が新奇な映像で観客を驚かせるものから、ストーリーを語るメディアに変化したことの現われとする。この考えは、立体映画が立体映像を見せる見世物から、芸術である「映画」に移行した、という主張も含んでいる。[170]

---

168 『アバター』監督脚本・ジェームズ・キャメロン、2009 年。
169 「MAKING OF AVATAR」『アバター映画パンフレット』2009 年、p.34。
170 1950 年代の第一次立体映画ブームの際にも、新しい立体映画を、「飛び出す」効果よりも「奥行き」や「遠近感」の効果によるものとして肯定的に論じる言説が多く出現したことが指摘されている（中村秀之「1953-D 年、日本　「立体映画」言説と映画観客」藤木秀朗編『観客へのアプローチ』森話社、2011 年、p.59-p.86)。立体映画を単なるブームではなく、「映画」として定着させようとする試みの一環として、「飛び出す」から「奥行き」へ、という言説は存在している。

２－３．アニメーションにおけるパフォーマンスから物語映画への移行

このような移行はアニメーションでも起きている。黎明期のアニメーションは、舞台で即興的に絵を描いてみせる芸と密接な関係を持っていた。ウィンザー・マッケイの『恐竜ガーティ』[171]は、パフォーマーであるマッケイが、自分が描いた絵の恐竜ガーティの調教師として舞台にあがり、スクリーンに投影されたアニメーションであるガーティに話しかけ、観客に向かって芸をさせるという内容であった。

アニメーションが芸人のパフォーマンスを脱して一つの作品となる過程は、アトラクションの映画が物語を語る映画に変わっていく過程でもある。今日の日本の商業アニメは、物語を語るアニメーションの延長線上にある。特に、TV アニメの登場が日本アニメの物語志向を決定づけた。劇場用作品も TV アニメの影響を受けた。テレビの人気シリーズが劇場化され人気を博することも多い。『プリキュア』もまた、テレビと映画を横断するアニメシリーズである。津堅信之は、手塚治虫の TV アニメ『鉄腕アトム』に日本アニメの起源を求める。

> アニメが欧米に多数輸出されはじめた一九七〇年代後半から八〇年代、欧米でアニメが特異なものとして認識された理由はいくつかあるが、まず挙げなければならないのは、やはり、アニメで扱われるストーリーの多様性であろう。欧米のアニメーションは、どうしても子ども向けのファンタジーや軽いタッチのギャグ作品が主流で、日本のアニメに見られる、ハイティーン向けの複雑なストーリーや、半年から一年、時としてはそれ以上という長期間のシリーズをもって長大なひとつのストーリーを描くという形での「ストーリー重視」「大河ドラマ形式」の作品は、独特のものと言えよう。国内外とも、『アトム』以前のアニメーションは、もちろんストーリーも語るが、それ以上に「動き重視」だったからである。
>
> そうした『アトム』によって生み出されたアニメを、杉井ギサブローは、「映像娯楽の新種」と評したが、これはアニメの特性をよく言い当てた表現であり、まさに手塚によって「発明」されたものだったのである。[172]

むろん、『アトム』及び、それ以降の日本アニメにおいても、観客を意識し、観客との共犯的関係を楽しむ「露出症的」ナラティヴは存在していたが、日本アニメのナラティヴの主流が「ストーリー重視」であることは否定できない。

「動き重視」から「ストーリー重視」への移行は、「アニメ」が「映画芸術」へと移行したことの現れと考えられもする。押井守は、アニメーションがその内部に「〈劇〉を孕んだ」瞬間に、「映画」であることを余儀なくされたとする。[173]押井は、宮崎駿が作画の力で荒唐

---

171 『恐竜ガーティ』監督・ウィンザー・マッケイ、1914 年。
172 津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫　―その軌跡と本質』NTT 出版、2007 年、p.202。
173 押井守「前略　宮崎駿様　―〈漫画映画〉について―」『風の谷のナウシカ　絵コンテ

無稽なアクションを実現するのを、「アニメーション＝映画」を映画未満の表現である「漫画映画」に後退させる行為と批判する。

〈漫画映画〉とは実はその方法的限界故に〈映画〉に成熟できぬ過渡的な形態をさすのだと思います。そしてそれは個人の思い入れのみによって貫かれた世界であるが故に、共感やその場の感動を呼ぶことはあり得ても、最終的に何ごとかを語り得る（語りかける）ことへは至らぬものなのだと言わざるを得ません。[174]

映像作品が、スペクタクル重視の露出症的なものから、ストーリー重視の窃視症的なものへと移行することは、作品が「その場の感動」を越える特別な価値を持つものへと移行することを意味しており、ジャンルの成熟過程における必然と考えられている。

３．プリキュア映画における物語の変容と映画のイベント化

しかし、プリキュア映画は、逆に窃視症的なものから露出症的なものへと変化した。プリキュア映画の最初の 3 作では、通常の映画同様、登場人物は観客の存在を認識せず、観客は彼女らを窃視する。だが、4 作目以降、プリキュア映画は露出症的な観客参加の形式をとる。梅澤は観客参加型の導入には様々な反対があったと回想する。

――周囲の反応はどうだったんですか

梅澤先生　大反対をくらいました。予算もそうですし「暗い映画館の中でライトをつけるのは何ごとだ」「静かに見なきゃいけないのに声援なんて」と言われましたが、「どうしてもやりたい」と話して納得していただき、劇場も「少しやってみましょう」と言ってくれて、やったら好評でした。ただ、それは結果論で、誰も成功するとは思っていなかったと思います。

――子どもたちがスクリーンにライトを向けて応援する、現在の様子はイメージできていましたか

梅澤先生　できていないです（苦笑）。実は一番最初のミラクルライトは、投射型で蝶が映るんですよ。ライトをつけると、自分の前の席の背中に蝶の模様が浮かぶ程度のことを考えていたんですよ。スクリーンにも蝶が浮かんで、蝶のパワーがプリキュアを復活させる仕組みだったんです。だけど、子どもたちは全く映してくれず、思いきり振ってくれたので今の形にしました。客席がライトで包まれたのを最初に見た時は、涙が出ました。[175]

「暗い映画館の中でライトをつけるのは何ごとだ」「静かに見なきゃいけないのに声援な

集２』徳間書店、1984 年、p.267。

174 同書、p.271。

175 梅澤淳稔「教えて♡プリキュア」『プリキュア新聞』日刊スポーツ新聞社、2013 年 3 月 12 日、p.6。

んて」などの反対論は、映画とは観客が登場人物たちを窃視するメディアであるという考えに基づくものだといえる。ライトをつけることも、声を出すことも、観客が自分の存在を他者に対してアピールする行為である。観客が、登場人物たちを応援する者として自分の存在をアピールすることで感動を生み出されるプリキュア映画には、物語を語るメディアとしての「映画芸術」とは異なる力学が働いている。しかし、同時にプリキュア映画はストーリーがあって成立する物語映画でもある。では、観客参加の形式はプリキュア映画の物語内容をどのように変えたのであろうか。

３－１．観客参加型以前のプリキュア映画における友情表現

プリキュア映画の基本的なストーリー内容は、シリーズを通してほぼ同一である。世界を危機に陥れる強大な敵が現れ、プリキュアたちはピンチに陥るが、彼女たちは固い友情で逆転勝利をするという友情物語である。しかし、映画の構成が露出症的なものに変化するとともに、ピンチに陥る理由が変化する。最初の 3 作品では、プリキュアたちは些細なことで仲違いをし、そのためにチームワークを失った彼女らは敵に敗北する。しかし、プリキュアたちは仲間の大切さに気がつき、関係を修復して戦う力を取り戻し、敵を倒す。この仲違いのエピソードは、最初の 3 作品では物語の中核を担う。第 2 作の『雪空のともだち』では、仲違いの過程が丁寧に描かれた。

なぎさ（キュアブラック）は友人たちとスキーに行くが、初心者の彼女は一人での練習を余儀なくされる。そんな時に、彼女は親友のほのか（キュアホワイト）が、あこがれの先輩とゲレンデを滑走するのを見てしまう。彼女は、スキー客たちが二人をお似合いのカップルと言うのを聞いて鬱屈し、練習をやめて帰ろうとする。ほのかは、先輩と一緒に滑るために来たのではないかとなぎさを励ますが、それは、なぎさの鬱屈をより深いものにする。しかも、運悪くその時、側を先輩が通り過ぎたため、話を先輩に聞かれたと思ったなぎさは激怒する。その後、二人は互いに自分が悪かったと謝ろうとするが、タイミングを逸するうちに敵の襲撃を受け、ちぐはぐな気持ちのまま戦ったために敗北する。さらに、二人は心の隙をつかれて敵に操られ、仲間同士で戦うことになる。しかし、その戦いの中で、二人は、相手が自分にとって掛け替えのない存在であることを認識する。二人が自分の非を認め、互いに謝りあうシーンでは、向き合って会話する二人の姿が真横からのアングルで描かれた。（図 57）観客は、二人の会話を横から傍観することになったのである。仲直りした二人は、手を取り合って敵に立ち向かい、これを倒す。

図 57：互いに謝りあうキュアホワイト（左）とキュアブラック（右）。（出典：DVD）

キュアブラックとキュアホワイトが敵に操られ、仲間同士で戦うシーンには賛否両論があったという。鷲尾はインタビューで次のように語っている。

> **加藤**　話は少し変わりますが、今度は映画のことをお聞かせください。「ふたりはプリキュア MaxHeart2～雪空のともだち～」でキュアブラックとキュアホワイトの闘うシーンは賛否両論があったと聞きますが。
>
> **鷲尾**　あれは教訓として残っていますね。男の子ものでよくある設定をやってみたいと思ったんですが、小さい女の子は友達同士が喧嘩することをとても嫌がるんだってことがわかりまして。
>
> **加藤**　映画館で子どもが泣いてましたね（笑）。
>
> **鷲尾**　子どもにとっては良い印象は残らないんだなって言うことを学びました。それは役者さんにとってもそうだろうと思います。今まで 2 年近くふたりでずっと手を取り合っていたのに、あれはしんどかったろうと思いまして。それ以降はできるだけそういうことはないように考えていますね。[176]

しかし、仲間同士の戦いが描かれなくなっても、仲違いのテーマが取り上げられなくなったわけではなかった。第 3 作、『ふたりはプリキュア Splash Star チクタク危機一髪!』では、主人公の二人、咲と舞は、咲が待ち合わせに大遅刻をしたことがきっかけで喧嘩になる。自分のした遅刻で周りにかけた迷惑をまったく反省することなく、「絶好調なり!」（筆

---

[176] 鷲尾天、加藤（レイズナ）『WEB マガジン幻冬舎・鷲尾天インタビュー・袋とじ』参照年月日：2010 年 9 月 17 日 http://webmagazine.gentosha.co.jp/B-TEAM/vol208_special_extra.html。

者註：咲の口癖）とはしゃぐ咲に、たまりかねた舞は思わず「何が絶好調なの?」と言ってしまう。だが、あけっぴろげな性格の咲は、舞のいらだちを貯めこむという行為を理解することができない。舞が本音を言おうとしないと逆に腹を立てる。咲と舞の仲違いはなぎさとほのかのものより深刻なものであった。『雪空のともだち』のなぎさとほのかは、二人とも自分が悪いことをしたと思い、謝るきっかけを探していたが、『チクタク危機一髪!』の咲と舞は互いに相手を激しく非難しあう。二人は敵との戦いでも、ちぐはぐなチームプレーで互いの足を引っ張り合い、敗北する。そして、無限の迷宮に閉じこめられるが、そこでも、互いを責め合う。しかし、迷宮の中で離ればなれになり、相手の安否もわからなくなってしまった時、二人は自分が相手のことをとても大切に思っていることに気づく。二人がそのことに気づいたとき、無限の迷宮も二人を遮る障壁とはなりえない。再び互いを見出した二人は手を取り合って反撃を開始し敵を打ち砕く。

Wikipedia によると、咲役の声優、樹元オリエは、『チクタク危機一髪!』の宣伝番組『フラッピ&チョッピの映画ドッキリ大探検』で、「『仲直りできるのか?』と感じた」と発言したという。また、2010 年 4 月 3 日のトークショーで、舞役の榎本温子は、本作で印象に残った台詞として「何が絶好調なの?」をあげ、その理由を「本当にこんなことを言っていいのか」と感じたからだと説明したという。[177]有志の投稿によってネット上に作られる百科事典である Wikipedia に、樹元と榎本のこれらの発言が特記されたことは、『チクタク危機一髪!』が二人の仲違いの生々しさとその深刻さによって、ファンに記憶される作品であることを端的に示している。

咲と舞の仲直りは、背中合わせに立った二人が自分の気持ちを語り合うことでなされた。（図 58）二人を見つめる視線は、『雪空のともだち』のものと同じく、二人のどちらの視点でもない外部の視点からのものであり、二人がその視点を見つめ返すことはない。つまり、最初の 3 作品では、主人公たちの友情が、「仲違い→友情の大切さの確認→仲直り」というストーリーによって表現され、観客はその二人の友情を脇から窃視したのである。

[177] Wikipedia、参照年月日：2013 年 9 月 15 日
http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%98%A0%E7%94%BB_%E3%81%B5%E3%81%9F%E3%82%8A%E3%81%AF%E3%83%97%E3%83%AA%E3%82%AD%E3%83%A5%E3%82%A2_Splash_Star_%E3%83%81%E3%82%AF%E3%82%BF%E3%82%AF%E5%8D%B1%E6%A9%9F%E4%B8%80%E9%AB%AA!、。

図 58：互いに謝りあう咲（左）と舞（右）。（出典：DVD）

３－２．観客参加型以後の友情表現

しかし、第 4 作以降では、主人公たちの仲違いは描かれなくなる。第 4 作『映画 Yes! プリキュア 5　鏡の国のミラクル大冒険!』では、鏡の国を支配した悪党シャドーが鏡の力で影のプリキュア[178]を作りだし、プリキュアたちを襲う。5 人のプリキュアは、それぞれ、自分の影と一対一で戦う。影たちがプリキュアたちの互いを思う気持ちをあざわらうのに対し、プリキュアたちは友情の大切さを力説する。プリキュアたちの友情が揺らぐことはなく、彼女たちは自分の影を倒すことで友情の尊さを証明する。キュアドリームとドリームの影との戦いで、ドリームと影の会話はショットとリバースショットの繰り返しで描かれ、映画の画面は、ドリームの顔を真正面のアングルから捉えた。観客は、ドリームの顔を真正面から見ながら彼女の演説を聴くことになる。（図 59）

[178] 影たちは一般的にはダークプリキュアと呼ばれるが、『ハートキャッチプリキュア！』でダークプリキュアというキャラクターが登場するので、混同を避けるため、影と呼ぶことにする。

図 59：影に向かって友情の尊さを説くキュアドリーム。（出典：DVD）

その正面性が極限まで突き詰められたのが、クライマックスでの観客参加であったといえるであろう。クライマックスでシャドーが巨大化してプリキュアたちに襲いかかると、プリキュアたちは皆で力を合わせようと劇場の観客に呼びかけ、その証にペンライトを点灯して振ってくれるよう頼む。観客の応援の力をもらい、プリキュアたちはシャドーを倒す。影との対決場面では、プリキュアは観客の方を向くとは言っても、それはあくまでも影との会話であり、キュアドリームの顔は影の視点を借りて描かれた。しかし、クライマックスでは、プリキュアたちは直接観客に呼びかけたのであり、観客は自分の視点から直接プリキュアたちの顔を見つめたのである。

図 60：観客に向かってお礼を言うプリキュアたち。（出典：DVD）

この作品では、第 3 作までと異なり、日常のほんの些細なことがきっかけで起こる仲違いというテーマがなくなったため、物語はより単純なものになった。友情の大切さも、第 3 作までは登場人物の描写によって表現されたのに対し、第 4 作以降は登場人物による概念的な演説で示される。その力説の正しさを証明する戦闘の勝利も『鏡の国』では影との一対一の戦いによるものであり、チームプレーによるものではなかった。

物語の単純化、友情の概念化と共に、友情の対概念として描かれる孤独のあり方も変化する。第 3 作までは、孤独は、仲違いによって主人公たちが経験するものであった。それに対し、第 4 作以降では、孤独は友情を知らぬ敵、という形で敵にのみ属する。『鏡の国』でのぞみ（キュアドリーム）と戦うドリームの影は孤独な少女であり、彼女はのぞみと出会うことで初めて友情を知る。友情を知った彼女はシャドーの攻撃からのぞみを庇って死ぬ。第 5 作『映画 Yes! プリキュア 5 Go Go!　お菓子の国のハッピーバースディ♪』の敵ムシバーンは、飢えてお菓子の国を食い荒らすが、その飢えは、彼が人の真心を理解できないために感じる孤独による。第 7 作『映画　フレッシュプリキュア! おもちゃの国は秘密がいっぱい!?』の敵トイマジンの正体は子供に捨てられた玩具である。第 3 作以前の作品における友情が個人の内面の問題なのに対し、第 4 作以降の作品における友情は、皆で共有すべきイデオロギーであり、プリキュアとファンはそのイデオロギーによって一体化する。その価値観を否定する敵は、プリキュアに倒されるか（シャドー、ムシバーン）、あるいは、説得されてそのイデオロギーに取り込まれるか（ドリームの影、トイマジン）のどちらかになったのである。[179]

３－３．双方向的な友情とイベント化する映画

第 3 作までの、仲違いから仲直りというストーリーによる友情の表現が、物語内の登場人物の様子を観客に窃視させることで成立するのに対し、第 4 作以降では、友情の体現者が観客に向かって自分を露出しながら友情の大切さを説き、それに観客が賛意を示すという、双方向の働きかけによって友情が実現される。第 3 作までのプリキュアたちの友情が物語内の登場人物間のものであるのに対し、第 4 作以降のプリキュアたちの友情は物語外にいる観客も含むものである。劇場で子供たちがペンライトを振る行為は、プリキュアへの応援と同時に、プリキュアたちの友情に自分たちも参加して、孤独な悪者たちに、友情で結ばれたプリキュアとそのファンの結束を示す行為でもある。

友情物語を窃視するためではなく、友情に参加するために映画に行く行為は、映画を見るべき作品ではなく、参加するべきイベントにする。プリキュア映画を見に来る子供たちの多くがプリキュアグッズを身につけており、なかには市販の衣裳でプリキュアに仮装す

[179] 悪の孤独を描くことは、時には、敵を同情の対象にする。そのため、敵の描写は、敵が純粋悪でしかなかった第 3 作以前よりも、第 4 作以降の方が複雑化している。ドリームの影の悲劇的な死や、最期に寂しげな顔をみせるムシバーンなどがその例である。

る子供もいる。プリキュア映画が上映される映画館には、特大の記念スタンプが設置され、パンフレットには、スタンプを押すスペースが用意されている。プリキュアファンにとって、プリキュア映画は一種の祝祭である。

プリキュア映画のイベント性の強さは、プリキュア映画を、劇場でのミュージカルショー、遊園地やデパートでのヒーローショーに類似したものにする。もともと映画は、映画館という特別な場所で、大勢の人間が同じ一つの大スクリーンを見るものであるために、TV に比してイベントとしての性質が強い。しかし、ショーは、全国で繰り返し上映される映画と違い、その場での一回限りの体験であるため、さらに祝祭的性質が強い。祝日などの特別な日に、親に連れられて遊園地などの特別な場所に行き、他の大勢のファンと共に、プリキュアとダンスをし、握手や記念撮影など直接的なコミュニケーションをとるショーの体験は、ファン共同体の一体感を作り出す。（図 61）

図 61：歴代プリキュアと一緒に踊る子供たち。2010 年 11 月 22 日西武園ゆうえんち『プリキュアオールスターズショー』にて。（筆者撮影）

プリキュア映画は、時にはショーを直接的に模倣する。第 4 作、第 5 作、第 7 作、第 11 作、第 13 作では、登場人物たちが冒頭に登場して子供たちに挨拶をし、ペンライトの使用方法について説明を行うが、それは、始めに司会者が子供たちに挨拶をするショーの模倣である。映画のペンライトは、ショーと違い直接的な接触が不可能な映像メディアで、観

客と登場人物のコミュニケーションを実現するためのものといえる。
プリキュア映画のイベント性の強さは、製作者も意識している。第6作、第8作、第10作の監督である大塚隆史はインタビューで、子供は映画の内容よりも映画を見に行く行為そのものが楽しいのだと述べ、自分の仕事の原動力は、父親に連れられて初めて映画を見に行った時のわくわくした体験であると語る。

> あのときような（ママ）、楽しい一日になることが僕の目指すプリキュア映画の姿なんです。子どもたちにとって映画はイベントであり、アトラクションであり、フェスティバルだと思うんです。ミラクルライト（引用者註：ペンライトのこと）を「もらった」「振った」ことが楽しい記憶になって、お父さんやお母さん、お姉ちゃんや妹たち家族や友達との楽しい一日になったなら、僕らがこの映画をつくった意味がきっとあるし、僕がこの世に生まれてきた意味も少しはあるんじゃないかなぁーなんて思うんです。[180]

大塚が監督した第8作『映画 プリキュアオールスターズ DX2　希望の光☆レインボージュエルを守れ!』では、歴代プリキュアの群舞が披露された。それは、ショーで行われるダンスを、映画ならではの巨大なセットと特殊効果によって、より豪華にしたものであった。

４.「プリキュア」シリーズの「壮大なストーリー」

プリキュア映画のイベント化と物語の単純化は、物語の重要性が『プリキュア』では低下したことを示すように見える。[181]しかし、「プリキュア」シリーズは、映画もTVも、ストーリー性を持った作品という形で提供される。そして、TVのストーリーは、映画やマンガ、ミュージカル、そして、ぬりえの類に至るまで様々な局面で引用される。
第6シリーズ『フレッシュプリキュア!』のTV版のストーリーは、悪の国家ラビリンスの幹部であるせつな（キュアパッション）が、主人公ラブ（キュアピーチ）と出会い、彼女の友情によって改心してプリキュアになる、という内容である。その映画版『映画　フレッシュプリキュア！　おもちゃの国は秘密がいっぱい！？』では、子供たちを支配しようとする敵トイマジンの正体が子供に捨てられた玩具だと知ったラブは、玩具を捨てたことがある自分にトイマジンと戦う資格は無いと落ちこむ。この時、せつなは、「人は何度でもやり直すことができる」とラブを励ます。立ち直ったラブは観客が振るペンライトの光の中でキュアエンジェルにパワーアップする。せつな役の小松由佳は劇場用パンフレットで映画の見所を次のように紹介する。

---
180 「監督　大塚隆史インタビュー」『プリキュアぴあ』ぴあ、2011年4月10日、p.59。
181 毎日新聞は、「幼児は筋を追っていない」が識者の共通意見としている。（「プリキュア人気の秘密」『毎日新聞』夕刊、2010年5月25日 p.13。）

「『人は何度でもやり直すことができる』というパッションのセリフ、大好きです。そしてそれを教えてくれたラブがやさしい強さでキュアエンジェルになるところは最高!!」[182]

せつなの言葉は、TV 版において、彼女がラビリンスから抜ける際に、ラブが彼女に教えたことであった。映画の中でのせつなの言葉も、観客が振るペンライトの光の中でラブがキュアエンジェルになるクライマックスも、せつなとラブの友情物語を背景に持つことで感動的なものになることが意図されている。TV 版のストーリーを参照することで作品を感動的なものにする技法は、他のシリーズでも見られる。『鏡の国』での、影たちの友情に対する嘲笑も、『Yes!　プリキュア 5』の TV 版の物語がふまえられている。りん（キュアルージュ）に向かって、ルージュの影は「友情なんて面倒くさいよねえ」と言う。それは、りんが、人に頼られる性格のため、周りに振り回されて自分のやりたいことができないという悩みを持つことが TV で語られていたからこそ、意味を持つ言葉である。『鏡の国』は、「敵プリキュアとの描写も丁寧な人気の高い一作」[183]と言われるが、その「敵プリキュアとの描写」は、各プリキュアの物語を知らなければ理解できないものである。

『プリキュア』における物語のあり方を考えるには、物語を、各作品が個々に持っているストーリーと、参照されることで派生作品の基軸となる物語の二つの水準に分けて考える必要がある。『プリキュア』の場合、後退したのは、個々のストーリーとしての物語であり、基軸となる物語ではなかったのである。

４－１．世界観中心からキャラクター中心へと移行する「大きな物語」

機軸となる物語と派生作品の関係についての重要な論考に、大塚英志の物語消費論があげられる。大塚は、70 年代後半から 80 年代にかけてのアニメや漫画、キャラクター商品を分析し、一つ一つの作品や商品が「大きな物語」の断片として位置づけられ、消費者はこれらの商品群を手に入れることで「大きな物語」の全体像を獲得できると思い消費活動を繰り返し続ける、という「物語消費論」を提示した。[184]プリキュアの友情物語と大塚のいう「大きな物語」は、どちらも各種派生作品の基軸となるものであり、参照されることによって派生作品の価値を保証する点で同じものである。しかし、物語消費論において、個々の作品が参照するのは、「世界観」という言葉で表される疑似歴史や疑似神話の形をとる物語の壮大な全体像である。大塚は、「具体的な一話なり一シリーズなりのアニメ番組で描かれた表向きのドラマは、〈世界観〉という全体から見た時、この大きな世界の中で任意の一人の人間を主人公に選び、その彼の周囲に起きた一定期間内の出来事を切りとっただけの

---

182 「メインキャストだいしょうかい」『フレッシュプリキュア！　おもちゃの国は秘密がいっぱい！？劇場用パンフレット』東映、2009 年、p.11。
183 「プリキュア劇場作品史」『プリキュアぴあ』ぴあ、2011 年 4 月 10 日、p.80。
184 大塚英志「世界と趣向―物語の複製と消費」『定本　物語消費論』角川書店、2001 年、p.11。初出『物語消費論』新曜社、1989。

ものにすぎない」[185]とした。つまり、物語消費論が想定した派生作品群は、舞台設定や歴史設定を共有するストーリー群であり、同じキャラクターを共有するストーリー群ではない。大塚が物語消費のモデルケースとしてあげた『機動戦士ガンダム』は、物語の舞台や時代設定を、当時の SF 的知識に基づいて細部まで作りこんでいる。「大きな物語」の全体像とは、その細部を集積することによって獲得されるものであり、それゆえに、『ガンダム』では、時間軸の統一や舞台設定の整合性が必要とされる。『ガンダム』は、「リアル路線」を徹底して貫いた作品として記憶されている。

しかしながら、『プリキュア』の『Yes! プリキュア 5』で起こったのは、「そこそこリアル路線」から「ファンタジー」への移行であった。その移行によって、『プリキュア』の物語の舞台はどこだかよくわからない場所になり、時間軸も消失する。『プリキュア』において共有されるべきは、あくまでもキャラクターであり、舞台設定でも歴史設定でもない。「プリキュア」シリーズにおいて参照されるのは、登場人物個々が持つ設定や人間関係などのキャラクターのあり方であり、キャラクターたちが作品に登場するために舞台設定や時間軸が邪魔になるようなことがあれば、キャラクターの方ではなく、舞台設定や時間軸の方が修整される。

このような現象は、機軸となる物語が、世界観中心からキャラクター中心へ移行したことの表れと言うことができるであろう。このような移行を、東浩紀は、近代からポストモダンへの移行の結果として起こる現象だと考えた。近代からポストモダンへの移行は、社会からの「大きな物語」の喪失と共に進行する。しかし、近代的価値観によって育った人々はその喪失に耐えることができない。その喪失感を癒すために作られるものが物語消費論の言うところの「大きな物語」である。そこで語られる歴史や神話は明らかに虚構のものであり、その愛好者の間でしか共有されない。よって、それはポストモダン論で言うところの「大きな物語」ではない。むしろ、「小さな物語」にあたるものであり、「大きな非物語」とでも呼ぶべきである。[186]従って、近代的価値観の下に成熟した 70 年代の消費者と違い、最初から「大きな物語」への欲望を持たないポストモダンの世代である 90 年代以降の消費者にはこのような「大きな非物語」は不要になる。疑似神話や疑似歴史といった壮大なフェイクストーリーである世界観よりも、記号の集積であるキャラクターを中心に作品が展開することを、東は、物語の衰弱とポストモダンの進行の現れとする。

だが、『プリキュア』は、個々の作品が壮大なフェイクストーリーの一部となることで価値を獲得するメカニズムを、『プリキュア 5』以前も、以後も変わらず保持し続けている。『ふたりはプリキュア』では、プリキュアは光の使者として世界を飲み込む闇の力と戦い、これを退けた。そこで語られた宇宙論はマニ教やゾロアスター教を思わせる光と闇の善悪二元論的なものであり、プリキュアたちが持つ絆の力は、世界を闇から救いだした。『Splash

---

185 同書、p.11。
186 東浩紀「過視的なものたち（２）」『ユリイカ』第 33 巻第 3 号、青土社、2001 年 3 月、p.196。

☆Star』では、善と悪の対立は、光と闇の対立から命を生み出す精霊の力と全てを滅ぼす滅びの力の対立に置き換えられた。プリキュアたちの絆は、滅びの力を退けて世界を救う。プリキュアたちの絆が恐ろしい悪から世界を救うという物語の構図は『Yes!プリキュア５』以後も維持される。夢と希望の戦士であるプリキュア 5 は、世界を絶望で満たすことを目的とする悪の組織と戦いこれを退ける。『フレッシュプリキュア！』のせつなとラブの友情物語は、世界征服を企むラビリンス総統に対しラビリンスの民が反旗を翻し、皆の応援の力でプリキュアたちが総統を倒すという、世界の命運にかかわる結末に発展する。プリキュアたちが持つ絆は、世界を救う原理となることで絶対的に肯定される。鷲尾は、『プリキュア 5』の成功によって、「人数が増えても、『ふたり』のプリキュアがもっていた『伝えるべきこと』は一緒なんじゃないか？」という方向性が見えてきたと語る。[187]その「伝えるべきこと」の一つが、絆の大切さであったことは間違いない。『プリキュア 5』を経ることによって、世界を救う原理としての絆の存在はより明解なものになったのである。

４－２．ごっこ遊びによって確認される「大きな物語」の存在

『プリキュア』に限らず、日本のマンガやアニメは、90 年代を過ぎて 2000 年代に入っても、80 年代同様に壮大な世界論や宇宙論を語り続けた。東は「物語の過剰や氾濫」を理由とした自説に対する批判に対し、自分がいう「大きな物語の衰退」とは、物語そのものの消失ではなく、「社会全体に対する特定の物語の共有化圧力の低下、すなわち、『その内容がなにであれ、とにかく特定の物語を皆で共有するべきである』というメタ物語的な合意の消滅」[188]を指していると反論する。「メタ物語的な合意」の消滅により、各人がそれぞれの物語を信じるようになった結果、かえって物語は氾濫することになる。だが、その物語は共有化圧力を欠いているために、「大きな物語」ではありえない。いかに壮大なものであっても、それは「小さな物語（大きな非物語）」だと考えられる。

この反論には、二つの点で問題がある。一つは、この反論は、90 年代以降の壮大な世界論や宇宙論と、80 年代の壮大な世界論や宇宙論の違いをまったく説明していないことである。80 年代の「大きな（非）物語」もまた共有化圧力を欠いたものであり、この点に関しては両者の間に違いはない。そして、もう一つは、本当に「メタ物語的な合意」が消滅したといえるのか、という問題である。『プリキュア』は、作品ごとに違うストーリー、設定、世界観を持つ。しかし、どんなに変わっても、「伝えるべきこと」は変わらないとされ、その方向性に従って、各作品の物語のあり方が決定されている。『プリキュア』が語る友情物語はありふれたものであり、「伝えるべきこと」は『プリキュア』に特有のものではけっしてない「優等生」的と評されるものである。何らかの絆によって、人と人とは結びつかね

---

187 加藤レイズナ、前掲書、p.35。
188 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生　動物化するポストモダン２』講談社、2007 年、p.19。

ばならない、という物語は、現代の日本では絶対的なものとして共有されている。

東はキャラクターが記号の集積物であるがゆえに、ポストモダンの象徴となると考えたが、記号を共有することは、人と人との間の絆を作り出す上で最も有効な手段であることを忘れてはならない。特に、その記号がストーリーを伴う形で提供される時、記号は共同体内で共有される物語類型と密接に結びつく。前節で論じた「物語の予感」は、キャラクターを弁別するための記号と物語類型が密接に結びついていることを利用し、キャラクターの弁別要素をコントロールすることで、受容者に様々な物語を想起させるというものである。二極化したキャラクターは、それだけですでに物語としての性質を持つ。そして、同じキャラクターが複数の作品に登場したとしても、その同一性が保証される限り、キャラクターに結びつけられた物語は変更されない。二極化したキャラクターが保有する〈キャラ〉の強さとは、どのような作品に登場しても、そのキャラクターが同じキャラクターであることを認識させる力であり、キャラクターの設定を承認するための「小さな物語」は、その力により強固に維持される。

宇野常寛は、キャラクターの成立には、それを承認する共同体が必要なことから、キャラクターは共同性を規定する「小さな物語」に隷属すると考える。そして、キャラクターは自身の承認を通し、それが隷属する物語の成立と再強化を促すとする。しかし、「大きな物語」の失効下では、その物語は常に「小さな物語」でしかなく、その正当性は、その「小さな物語」を信じる共同体の動員力にのみ保障される。つまり、「大きな物語」の失効下では、「小さな物語」を維持するために必要なのは、それを普及させて消費者に共有させる装置と、その物語を選択した共同体の存在と結束を確認するための儀礼である。集団によるキャラクターの承認はその儀礼として有効性を持つ。同じものを支持する人々の集合は、その共同体の持つ力と団結の提示となるからである。

このことは、『プリキュア』にもあてはまる。『プリキュア』の基軸となる物語は、多くの視聴者に映像や音声を同時に伝達する装置である TV によってファンに共有される。そして、映画は巨大なスクリーンで、基軸となる物語を「壮大な」スケールで映像化する。子供たちは、茶の間という私的空間を出て、映画館という公共空間に集まることで、その友情物語に参加する機会を得る。プリキュア映画における登場人物の露出症的な呼びかけに応えてペンライトを振る行為は、互いの共同性を信じる集団によるキャラクターの承認に他ならない。公共空間での集団によるキャラクターの承認は、共有された物語の有効性を確認し、再強化する儀礼となる。

『プリキュア』において、儀礼の担い手が子供であることは重要である。プリキュア映画の観客参加の形式は、それが子供向けの作品であったからこそ実現した。梅澤は、ペンライトを考案した理由を次のように説明する。

梅澤先生　親は子ども映画を見て退屈だし、子どもも途中で飽きちゃうようじゃ、二度と見に来てはくれない。どうせなら遊ばせるところを作ろうと思い、子どもたちが何かをすると、ピンチだっ

たプリキュアが立ち上がるシチュエーションを作ったんですね。子どもたちがもらってうれしく、家に帰って遊べるものとしてミラクルライト（筆者註：ペンライトのこと）を考えました。あと映画館は動きが制限されるので、そこから子どもを解放する時間を作ってあげないと、というのが私の意見でした。子どもたちがそれを認識すると、ライトを使うまではおとなしくしてくれるんですよ。そこまで集中して見てくれるとベストです。[189]

梅澤は、子供を、物語を語るメディアとしての「映画芸術」を見る観客として未成熟な存在だとしている。もし、映画の発展をアトラクションの映画から物語映画への一方向的な移行であると考えるならば、観客参加型は一種の退行ということになる。観客が未成熟な存在だと想定されたからこそ、退行と言えなくもない形式が受け入れられたのである。

そして、もう一つ重要なことは、観客参加はアイテムを用いた子供の遊びだと考えられていることである。アイテムを用いた「遊び」は、子供の『プリキュア』受容において重要な要素である。ロジェ・カイヨワは、儀式は子供の遊びの題材になるものであり、特に、祭司が特別な衣装を着ることは、子供の再演を促進するという。[190]アクセサリーや仮装を用いた模倣が容易になるからである。そして、それは同時に模倣玩具の需要を生み出す。『プリキュア』関連商品の中核をなすのはごっこ遊びのためのアイテムであり、派手な格好で友情を説くプリキュアは祭司の役割を担う。儀式的熱狂は子供による再演、即ち、ごっこ遊びを促し、そのごっこ遊びのためのアイテムを製作者側が玩具として供給する。露出症的に演説するプリキュアと、製作者側から来場する子供に供給されるペンライトで構成されるプリキュア映画は、儀礼であると同時に、それ自体が子供による『プリキュア』受容の模式図になっている。キャラクターの共同的承認と、儀式的熱狂の再現によるごっこ遊びは、どちらが先と決められるものではなく、相互に反復され、強化される関係にある。

プリキュア映画に必要なのは、個人の内面を描写することよりも、観客がキャラクターを承認する関係を作ることであり、『プリキュア』は子供向けであったために、その関係が、露出症的な演説と、観客のペンライトによる応答という直接的な形をとる。キャラクターの共同的承認と共に、子供たちがその儀式的熱狂の再演を行うことになれば、その作品はごっこ遊びの題材となり、ごっこ遊びのためのキャラクターグッズの消費につながることになる。それは、子供向け商品としての『プリキュア』の目的であると同時に、ファンの結束を強化し、共同体を維持し続けるための手段でもある。

５．共同体意識とメディアによる消費者開拓の結びつき

---

[189] 梅澤淳稔「教えて♡プリキュア」『プリキュア新聞』日刊スポーツ新聞社、2013 年 3 月 12 日、p.6。

[190] カイヨワ、ロジェ、（清水幾太郎、霧生和夫訳）『遊びと人間』岩波書店、1970 年、p.89。[Roger Caillois, *LES JEUX ET LES HOMMES*, Gallimard, 1958]

映像メディアは、その発展と共に露出症的なものから窃視症的なものに変わっていくと想定されてきた。しかし、プリキュア映画は逆に露出症的なものになった。それは、プリキュア映画が物語を鑑賞することを目的とした「作品」から、皆で参加するための「イベント」へと変化したことによる。イベントにおいて、観客は、劇場という公共空間で、プリキュアたちの語る友情に同意と参加の意思表示をする。友情への同意と参加は、キャラクターの承認を意味しており、それは、「大きな物語」が衰退した状況下において、「小さな物語」を選択した集団の共同性を確認し、再強化するための儀礼となる。キャラクターの承認に、ペンライトという玩具が使用されるのは、ショーと違って映画ではキャラクターとの直接的なコミュニケーションが不可能であること、そして、子供の『プリキュア』受容において、玩具を用いたごっこ遊びが重要な役割を占めていることの二つの要因による。

『プリキュア』は、キャラクターの共有によって共同体を形成し、そこで絆の物語を語ることによって成り立つ今日のマンガ・アニメのあり方を最も極端な形で示しているといえる。そして、『プリキュア』は極端な形ではあってもけっして例外的な形ではない。『プリキュア』は、あくまでも「正面から堂々と」「まっすぐな作り方」で作られた子供番組で、「女児向け TV アニメとして既成の枠組みに収まった、子供も親も安心して観られる」「優等生」的な作品だと、多くの人に思われているのである。

５－１．マンガ・アニメの同時性と連続性

このような今日のマンガ・アニメのあり方は、アンダーソンのナショナリズムの議論を想起させるものである。アンダーソンは、絆（natural ties）が「国」によって体現されているために人々は「国」に命を捧げると考え、「国」が絆を体現する存在となりえたのは、「国」が言語というものを紐帯に成立する共同体だからだとする。アンダーソンのナショナリズム研究は、同じ言語を共有しているという意識の生成がいかようにしてなされたのか、という問題へと向かう。そして、アンダーソンは、その意識の生成に 18 世紀の出版資本主義が大きな役割が果たしたとを指摘する。18 世紀以前のヨーロッパの人々が使っていた口語は地方ごとにバラバラであり、相互のコミュニケーションを成立させることができない。しかし、出版資本主義が生み出した出版語は、口語ではコミュニケーションをとることができない数十万、数百万の人々を、印刷と紙によって結びつけることに成功した。その成功は、人々に数十万、数百万の構成員を持つ共同体の存在を意識させることになる。その共同体意識は、多くの人が同じ言語を話し、読んでいるという同時性と、昔から人々は同じ言葉を使ってきたという過去との連続性から生み出される。

アンダーソンの議論は、二つの点でマンガ・アニメの問題に大きな示唆を与えるものといえる。一つ目の点は、言語が記号の体系であるように、マンガ・アニメもまた記号の体系であり、キャラクターを共有するとは、記号体系を共有することでもあるからである。本論では、「物語の予感」をエーコの記号論の図式によって理解したが、エーコの記号論は、本来は言語を分析対象としたものである。記号の共有による共同体の立ち上げという観点において、アンダーソンのナショナリズムについての議論は、マンガやアニメの問題にも適用できる。二つ目の点は、アンダーソンの指摘は、共同体意識とメディアによる消費者開拓の結びつきを明らかにしたものであり、共同体意識と消費者開拓の結びつきは、日本のマンガ・アニメの受容においても確認できる現象だということである。

言語を共有することと、マンガ・アニメの記号体系を共有することは同じ次元の出来事と言うことはできない。しかし、言語が、同時性と連続性を生み出すように、マンガやアニメもまた同時性と連続性を生み出す。特に同時性は、テレビという媒体によって、皆が同じ時代、同じ年齢の時に同じ作品を見ていた、という意識が作り出されるため、ひじょうに強固なものである。遊園地やデパートのプリキュアショーでは、冒頭で、司会者の女性が、会場の子供たちに現在放映中の作品に登場するプリキュアの名前を尋ねることが多い。司会者の質問に観客が同じ答えを一斉に言うことで、観客が同時性を持った仲間であることが確認される。

一方、連続性は複数のレヴェルで発生する。その最も基本的なものは、作品やシリーズ単体が持つ連続性である。『プリキュア』の場合、その放映期間は長期にわたるため、『プリキュア』は世代を越える連続性を持つ可能性があると考えられている。『プリキュア』の10 周年を記念して発行された『プリキュア新聞』に寄せられた声優たちのコメントには、『プリキュア』の持つ長い歴史に参加できたことに対する喜びをアピールするものが多く見られる。

「ハートキャッチプリキュア！」キュアブロッサム／花咲つぼみ＝水樹奈々さん

この長い歴史の中に、私もプリキュアファミリーの一員として携わることができて、本当に幸せな気持ちでいっぱいです。これからも家族や友達、大切な人との懸け橋となる作品として、たくさんの愛を届けてください！！　くらえ！　この愛っ！！

「ハートキャッチプリキュア！」キュアマリン／来海えりか＝水沢史絵さん

「まずは 10 年を目標に」という初代からの思いをきちんとつなげていけたことを、本当に嬉し

く思います！　より大きくなったプリキュアバトンがどんどんつながって、すべての世代の子どもたちの心に強くて可愛いプリキュア魂が宿っていくといいなと思います。[191]

『プリキュア』の連続性は、「プリキュア」シリーズだけで完結するものではない。『プリキュア』は、「美少女戦士もの」や「魔法少女」と呼ばれるジャンルの作品と考えられている。「美少女戦士」という呼称は、1992年の『美少女戦士セーラームーン』で生まれたものとされている。『ハートキャッチプリキュア！』でキュアムーンライトを演じた久川綾は、『セーラームーン』で、セーラーマーキュリーを演じていた。

「ハートキャッチプリキュア！」キュアムーンライト／月影ゆり＝久川綾さん

映画で毎年ムーンライトを演じられるので幸せです。セーラームーンを見ていた少女がお母さんになって、プリキュアを見ている娘さんに「ムーンライトは昔、マーキュリーだったのよ」と教えているという手紙をいただいた時は嬉しかったです。[192]

「美少女戦士もの」や「魔法少女」は、女の子が一度は夢中になるものであり、それは、母と娘の世代を越える共通体験であるという認識が現在の日本には存在している。このような認識が生じると、作品単体のレヴェルを越えた、母から娘へと受け継がれるべき文化としての連続性の存在が、そこに想定されることになる。

このマンガ・アニメ作品が持つ同時性と連続性は、言語が作り出すものに比べるとはるかに規模が小さい。しかし、そのような小規模な同時性、連続性でも共同体を作り出すことは十分に可能である。そして、共同体が持っている人々を犠牲へと駆り立てるメカニズムは、人々を金銭や活動時間といった犠牲を払うことを要請するメカニズムへと転用することが可能である。安定した収入を必要とする商業作品とって、この共同体のメカニズムは、魅力的なものといえる。現在の日本では、社会の閉塞感や不安のために、人々の互いを結ぶ紐帯に対する欲求が高まっていることが、さらにこのメカニズムを魅力的なものにする。人々の欲求に応えるものが娯楽であるとするならば、娯楽であるマンガ・アニメが共同体の生成へと向かうことには一定の必然性があるといえよう。

５－２．メディアによる共同体の生成、維持とその強化

---

[191]「ドキドキ声優集合」『プリキュア新聞』日刊スポーツ新聞社、2013年3月12日、p.18。
[192] 同書、p.18。

今日のマンガ・アニメでは、ファン共同体の生成、維持、そして、その強化が大きな課題となっている。カードゲームを中心にマンガ･アニメ関連商品を扱う会社ブシロードの社長、木谷高明は、今日では、全てのコンテンツはコミュニティとなったと主張する。その主張に基づく、ブシロードのビジネス戦略は、大量のポスターや CM によって、そのコンテンツの愛好者が大勢いるかのように演出することから始まる。ブシロードは、2012 年にプロレスの最大手、新日本プロレスのオーナーとなる。だが、プロレスはその頃、斜陽産業と呼ばれており、新日本プロレスも経営が悪化していた。木谷はその再建戦略を次のように説明する。

> **木谷**　エンターテイメントっていうのは「自分が面白いと思うものをあなたも面白いと思ってくださいよ！」という商売なんです。広告のおかげでお客さんにそのエンターテイメントを知ってもらっていると、お客さんが広告を観たときに知人や家族の間でとりあえず話題が始まりますよね。なので、新日本プロレスももっとそういう話が広がるようにしてあげなきゃいけない。結局、そのほうが簡単にお客さんの数が増やせるんですよ。
> ――知人や家族と一緒に会場に来てもらえるみたいな伝播効果も期待できますね。
> **木谷**　そうそう。あと、今はひとりでプロレス観に来てる人が多いですけど、じつはそのなかに友人を誘っても「いいよプロレスは」と言われている人もいると思うんですよ。「面白くないでしょ」と言われたりとか。でもそれはそうなんです。突き詰めて言うと、大衆は世の中で流行っていないものには乗らないんですよ。だからエンターテイメントのプロモーションは「流行っている感」を出すことも非常に重要なんです。「これに関わっとかないとまずくない？」と、これからお客さんになる人に思わせるんです。
> ――たしかに『ミルキィ』（筆者註：『探偵オペラ　ミルキィホームズ』のこと。ブシロード初のオリジナルコンテンツ。TV アニメと TV ゲームを中心にメディアミックス展開された）もあれだけ広告が出ていると、そう思わざるを得ないです。
> **木谷**　だから『ミルキィ』の方法でプロモーションをかけていくと、観客動員は短期間で一気に増えると思います。これはいろんな媒体で言っているんですけど、エンターテイメントは全てコンテンツからコミュニティの時代に変わったんですよ。コミュニティにしかみんなお金を落とさなくなったんです。[193]

---

[193] 木谷高明、村井克成「新日本プロレス新会長・木谷高明が自らのプロデュース論を大いに語る！「織田信長やアントニオ猪木が求められている時代なんです！」」『Dropkick』vol.5、晋遊舎、2012 年 6 月 1 日、p.71。

木谷は、メディアを活用することで、エンターテイメントの背後に、それを支持する強大な共同体が存在するかのように演出してみせる。強大な共同体の存在が消費者に対する暗黙の圧力となり、その圧力が、そのエンターテイメントに参加し、支持しなくてはならないという空気を世の中に生み出すのである。木谷の戦略は、ルネ・ジラールが三角形的欲望によって説明した宣伝のメカニズムと同じものである。ジラールは、「ドン・キホーテと宣伝の犠牲者であるプチ・ブルジョワとの間にある距離は、ロマンティズムがわれわれに信じさせるほどには大きくない」[194]と言い、例としてプルーストの『失われた時を求めて』をあげる。

『失われた時を求めて』の語り手マルセルは、一度も見たこともない女優ベルマに憧れるが、その憧れはベルゴットという媒体がベルマに夢中になっていることによって生じる。ベルゴットがパンフレットに書いたベルマの素晴らしさは、マルセルのベルマに対する憧れを一層かきたてる。媒体が、メディアを使って対象に対する欲望を公表したことで、主体であるマルセルの欲望はさらに強化されたのである。一度も見たことのない女優への渇望は、実在しないマンガやアニメのキャラクターに対する欲望と同種のものといえよう。人間は、他の人たちがそれに欲望している、という理由で、キャラクターに欲望するのであり、その欲望はメディアを通すことでさらに魅力的なものとなる。木谷の戦略は、メディアを動かすことで人工的に媒体を作り出し、それによって、人々のコンテンツに対する欲望を作り出そうとするものと説明できる。

マルセルは、実際にベルマの舞台を見た時、失望を感じる。だが、その失望は、ベルマを賛美する老外交官との会話、そして、翌朝の新聞に載った演劇評によって覆される。マルセルの欲望は、欲望の対象そのものよりも、欲望の対象を共有する人々との同一化へと向かっている。その同一化は、主体と媒体が対象を共有して共同体を生成することで達成される。そして、媒体と同一化した人間は、今度は自分自身が、他の人間に対し媒体として機能しはじめるようになる。他の人間たちから見た時、媒体と同一化した主体もまた、キャラクターに欲望する大勢の一人であり、その欲望は模倣の対象とみなされる。ジラールは、主体と媒体が接近すればするほど、欲望は他者に対する感染力を高めていくと指摘している。

５－３．絆の物語の絶対化と物語類型の反復

[194] ジラール、ルネ（古田幸男訳）、前掲書、p.34。

ジラールの議論は、アンダーソンの議論と連続性を持つ。主体の「国」に対する欲望は、「国」を欲望する無数の媒体たちの存在によって生み出され強化される。その欲望は、メディアによって強化されると同時に、メディアの消費者開拓によってより広範囲へと広がっていく。主体の欲求は、対象そのものの獲得よりも、媒体との一体化をより強く志向する。つまり、「国」が自分にとって何であるかではなく、自分と共に大勢の人々が「国」に熱狂しているという事実が、「国」に対する熱狂を作り出し、強化する。アンダーソンの想定する「国」は、国家組織そのものではなく、一体化の感覚を作り出す主体と媒体のつながりを指している。熱狂の対象は、その時々の状況により、政府や君主、軍隊、あるいは個人の有名人やスポーツチームなど様々に変化する。しかし、それらに対する熱狂が生み出す一体感は、常に「国」に仮託された同一の絆によって発生するものと認識される。

現代のマンガ・アニメは、共同体の生成、維持をその課題としているため、その展開は、アンダーソンが論じたナショナリズムの生成過程を縮小した形で反復するものとなる。「戦い」を題材としたマンガ・アニメは、共同体の紐帯となるものを主人公が戦う理由と結びつけ、さらに、主人公が勝利する理由とする。しかし、マンガやアニメが反復する必要があるのは、ナショナリズムそのものではなく、ナショナリズムが持っている人を自己犠牲へと駆り立てるメカニズムである。現在のマンガ・アニメは、「国」よりも、「家族」「友だち」「仲間」などの絆を己の価値として掲げることが多い。絆は作品が語るべきテーマであると同時に、作品に対する人々の支持を得るための手段でもある。あるテーマの絶対性が自明のものとされる時、エンターテイメント作品は、己をその絶対的価値と同一化することで、自己の価値を作り出そうとする。

マンガやアニメと、絆の物語の同一化は、絆の物語が持っている共有化圧力の強さの現われといえるであろう。本節が論じてきた『プリキュア』はそのような圧力下にあるアニメの一例だといえる。『プリキュア』はシリーズごとに主人公が交替し、設定も変わるが、友情の尊さというテーマに変化はない。その友情は、常に既成の枠組みに従い類型的である。「大きな物語の衰退」は、物語の正当性を共同体の力に担保する事態を生み出すため、物語を維持し続けるには、共同体の紐帯が絶対化される必要がある。絶対化に必要なのは、既成の枠組みに対する懐疑ではなく、それを絶対のものと信じて反復し続けることである。それゆえ、プリキュアたちは既成の物語類型を反復し続ける。「社会全体に対する特定の物語の共有化圧力」の低下は、逆に友情物語に代表される絆の物語の共有化圧力を増加させる。その結果、友情は現在のアニメやマンガを支える価値観となったのである。

６．東日本大震災における「絆」とプリキュアの物語

絆の物語の共有化圧力は、社会的な不安や危機意識の高まりによって、より強いものになっていく。2011 年 3 月 11 日に発生した東北地方太平洋沖地震は、日本に未曾有の被害をもたらした。震災後、「絆」という言葉は繰り返し連呼されることになった。そこでは絆とは何かという疑問が提示されることは基本的にはなかった。人々は、絆の定義を日本人に共有されている自明のものとして、既成の物語類型を繰り返し続けた。

その物語類型の普及に、震災前から絆の物語を繰り返し語り続けてきたアニメが、大きな役割を果たしたことは間違いない。しかしながら、震災後の絆の連呼に、アニメが直接加わることには困難があった。作家個人による製作を建前とするマンガならば、震災に対して柔軟な対応が可能である。震災を題材としたマンガ作品は、それなりの数が発表されている。だが、大勢の人間が製作に関わり、企画立案にも時間がかかる商業アニメは、震災に対して積極的な反応[195]を即座に示すことはできない。その制約は、子供向けの作品になるとさらに大きくなる。

アニメよりも柔軟な対応が可能なはずのマンガ作品でさえ、震災を題材とした作品は、大人向けのものが多く、子供向け作品のものは少なかった。メジャーな少女誌、少年誌で震災をとりあげたのは、『ちゃお』に連載されていた、おのえりこの『こっちむいて！　みい子』の「ハルナの宇宙基地･･･のまき」[196]のみである。このエピソードは、主人公である小学生の少女、みい子のクラスにハルナという少女が福島から転校してくるところから始まる。自分の大切なものを全て置いたままで被災地から避難し、学校の友だちとも離れ離れになってしまったと話すハルナが大切にしている写真は、「宇宙基地」と呼ばれる遊具で遊ぶ自分と友だちの姿であった。みい子たちは、「宇宙基地」に似ている遊具を近所の公園でみつけ、そこにハルナを招待する。このストーリーは、おのが福島から避難してきた小学生から聞いた話をヒントに作られた。おのは、実際にその小学生が通っていた学校に行き、学校の校庭にある「宇宙基地」を見てストーリーの構想を建てた。[197]

---

195 作り手が震災を題材として作品にとりあげることを積極的な反応とするならば、震災によるインフラの混乱などによって作品が影響を受けることを消極的な反応と呼ぶことができるであろう。震災で『魔法少女まどか☆マギカ』の最終二話（関東圏では三話）が放映延期になったことは消極的な反応の一例といえよう。その最終二話が街に大災害がやってくるという内容であり、震災を連想させるものであったことから、『まどか☆マギカ』は期せずして震災を象徴するアニメとなった。

196 おのえりこ「ハルカの宇宙基地･･･のまき」、『ちゃお』2012 年 4 月号、小学館、2012 年 3 月、p.271-p.287。

197 おのえりこ「「ハルナの宇宙基地」ができるまで」『こっちむいて！　みい子』25 巻、小

おのは、震災を題材とすることについて知人に意見を求めたところ、否定的な意見が多かったと回想している。「いろんな立場の人がいるんですから」「被災した読者は『みい子』を読むときくらい震災のことを忘れたいかも･･･」「親が電力会社につとめてる子もいるだろうしね――」[198]といった意見は、子供向けのエンターテイメント作品が震災をとりあげること自体が不適切な行為である、という見解を示している。おのは、これらの意見に対し、「たしかにその通りでもあるんだけどさ･･･　でもそんなこといってたらなんにも描けないじゃん！！」[199]と憤慨している。

６－１．プリキュアの応援メッセージ

対象が子供であり、かつ、様々な立場の人間が見る可能性が想定されるエンターテイメント作品は、震災に対する反応がどうしても鈍いものになりやすかった。しかし、『プリキュア』は、公式ホームページを使って、いち早く震災に対する反応を示した。当時放映中だった『スイートプリキュア♪』の主人公たちが被災者を応援するイラスト（図 62）と主人公二人からのメッセージ、そして、歴代プリキュアが登場する動画が HP 上で公開されたのである。[200]

学館、2012 年、p.187。
198 同書、p.179。
199 同書、p.180。『ちゃお』の編集部は、「みい子でしかできませんよ！！」と言っておのを支持したという。『ちゃお』は、「ハルナの宇宙基地」の反響が大きかったことを理由に読者の 3.11 体験談を募集(『ちゃお』2012 年 9 月号、小学館、2012 年 8 月、p.287)、「ちゃおっ娘たちの 3.11 体験発表」(『ちゃお』2012 年 12 月号、小学館、2012 年 11 月、p.297)でその体験談を公開している。
200 スイートプリキュア♪公式ホームページ、参照年月日 2013 年 9 月 8 日
http://www.toei-anim.co.jp/tv/suite_precure/message3.html。
Wikipedia 参照年月日：2013 年 9 月 8 日
http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%82%A4%E3%83%BC%E3%83%88%E3%83%97%E3%83%AA%E3%82%AD%E3%83%A5%E3%82%A2%E2%99%AA#.E8.A9.B1.E9.A1.8C によると、メッセージの公開日は 2011 年 5 月 20 日である。

図 62：応援かべがみ。左がキュアメロディ、右がキュアリズム。
スイートプリキュア♪公式ホームページ、参照年月日 2013 年 9 月 8 日
http://www.toei-anim.co.jp/tv/suite_precure/message3.html。

応援メッセージは、ボタンをクリックすると、主人公、キュアメロディ、キュアリズムの音声が流れるという仕組みになっている。

【キュアメロディ】
爪弾くは荒ぶる調べ　キュアメロディー（ママ）

みんな こんにちは！キュアメロディです！
いつもスイートプリキュア♪を おうえんしてくれてありがとう！
いま みんなはつらいおもいをしたり さみしいおもいをしたりしても
まいにちいっしょうけんめいがんばっていて ほんとうにすごいなー。
みんなは わたしたちプリキュアより とってもつよくてかっこいいよ！

【キュアリズム】
爪弾くはたおやかな調べ　キュアリズム

みんなこんにちは キュアリズムです！
みんなはいま いっぱいがまんしなければならないこともあるかもしれないけど ぜったいにあきらめちゃだめだよ！

わたしたちプリキュアよりつよいみんななら どんなにつらいことや くるしいことがあったとしても
きっとえがおでのりこえられる！
わたしたちプリキュアも みんなにまけないようにがんばるわね！

【キュアメロディ・キュアリズム】
みんなー！ わたしたちいっぱいいっぱいいーーーっぱい おうえんしてるからね！
わたしたちプリキュアとみんなは おもいあうこころでつながっているよ！

プリキュアからみんなにちからを！　ぜったいあきらめないっ！

応援メッセージのキーワードである「がんばる」「ぜったいにあきらめない」「えがおでのりこえる」「こころでつながる」といった言葉は、『プリキュア』では一種の決まり文句として、震災前から繰り返し使われていた。特に歴代プリキュアが総登場して巨悪と戦う「プリキュアオールスターズ DX」シリーズは、これらの言葉がプリキュアのポリシーとして連呼されていた。『DX』の主題歌、『キラキラ Kawaii!　プリキュア大集合♪』の内容は、応援メッセージと酷似している。

キラキラ Kawaii! プリキュア大集合♪
作詞・青木久美子、作曲・小杉保夫
（一部抜粋）

笑顔は基本でしょ！　晴れバレ雨のち　レインボウ♪　a-ha-
落ちたら這い上がる！　天晴れがーるず　ステキ！Wa-ha-!

つながり合う Heart!　メジルシよ　あ・あ・あ・あ・愛
「もしも」の時は即行!　駆けつける　A・ha・ha・ha・high!

プリプリ・プリティー（プリキュア５!）
キュア・キュア・キューティー（５go!go!）
オールスター・ビューティー（フレッシュ　プリキュア！）
あきらめない、負けない！ Yeah!

プリキュアの応援メッセージとプリキュア映画の観客参加は、対になる性質を持っている。プリキュア映画では、作品内部でプリキュアたちがピンチになり、登場人物たちが会場のみんなに「プリキュアに力を！」と応援を呼びかけた。映画で、応援するのは、「みん

な」であり、応援されるのは、プリキュアであった。それに対し、応援メッセージにおいては、ピンチになっているのは、「みんな」であり、プリキュアたちは、「プリキュアからみんなにちからを！」と叫ぶ。キュアリズムの、「つよくてかっこいいよ」という賛辞は、「みんな」に向けた言葉であると同時に、それは同時に「みんな」が映画館でプリキュアに向かっていう言葉でもある。プリキュア映画には、プリキュアと観客に間に互いを見詰め合う双方向性があったが、その双方向性は劇場内に限定されており、映像媒体ゆえの限界もあった。映像による双方向性は、あくまでも、ごっこ遊びによる擬制に過ぎない。それに対し応援メッセージは、プリキュアが作品中でくぐりぬけてきたピンチと震災という現実の危機を重ね合わせることで、その擬制を現実へと拡大する。プリキュアの応援メッセージは、映画館でプリキュアを応援してくれた「みんな」に対する、プリキュアからの返礼である。もし、「みんな」が、プリキュアの応援に対してさらに返礼を返そうとするならば、子供たちはショーなり映画館になりに行くことになるであろう。

応援動画は、メッセージが「オールスターズ DX」シリーズの一環であることを明瞭に示す。応援動画では、歴代プリキュアがハートを手にして次々と現れ視聴者に向かって笑いかける。最後に全員が輪になると、皆の手にしたハートが一つとなり、大きなハートとなる。（図 63）それは、「オールスターズ DX」シリーズの、光り輝くプリキュアたちが次々と現れ、最後にみんなで輪になって力を結集するクライマックスの変奏であった。（図 64）プリキュアの公式ホームページは、プリキュアの友情物語を、震災後に流布した絆の必要性を訴える言説と同一化させ、震災という現実をプリキュア映画の一環に組み込むものといえる。

図 63：応援動画。スイートプリキュア♪公式ホームページ、参照年月日 2013 年 9 月 8 日 http://www.toei-anim.co.jp/tv/suite_precure/message3.html。

図 64 :『オールスターズ DX2』のクライマックス（出典 DVD）

このような作品への現実の組み込みは、作品に震災や被災者を連想させる描写が導入されることを必ずしも意味しない。『プリキュア』の場合、震災の描写は、逆に作品の中から排除されることになった。2011 年に公開された『プリキュアオールスターズ DX３　未来にとどけ！　世界をつなぐ★虹色の花』は、震災を連想させるシーンがあったという理由でその一部がカットされた。また、2012 年に始まった『スマイルプリキュア！』のテーマ「笑顔」は震災の影響で決まったというが、『スマイルプリキュア！』から震災を連想させるような要素や描写を見出すことは困難である。毎日新聞のポップカルチャーを紹介するコラム「まんたんプレス」は、「プリキュア」シリーズの歴史を「アニメの『王道』を貫きつつ、時代の流れに合わせて新たな要素を盛り込む挑戦の歴史」とする。そして、『プリキュア』は、震災という新たな要素に対し、「王道」を貫くことで応えたとされる。

> 放送中の「スマイルプリキュア！」（日曜午前８時半〜）は、笑顔をテーマに、5 人のプリキュアが力を合わせて悪に立ち向かう姿を描いている。梅澤さんは同作のコンセプトを「東日本大震災の影響が大きいのですが、チームで一つのことをやって、笑顔を絶やさないでほしいという気持ちを伝えたかった」と明かす。込められたメッセージは王道でありながら、時代の流れとともに変化している「プリキュア」。10 年目を迎える来年も注目だ。[201]

しかし、「笑顔」は、『スマイルプリキュア！』以前の作品でも繰り返しその重要性が訴えられてきた要素であり、震災によって初めて着目されたものではない。たとえば、『Yes! プリキュア 5』の主題歌は、『プリキュア 5、スマイル go go！』であり、『プリキュア 5』は

201　「まんたんプレス」『毎日新聞』夕刊、2012 年 5 月 25 日、p.12。

夢と希望の戦士であると同時に笑顔の戦士でもあった。

プリキュア５、スマイル go go！
作詞：只野菜摘、作曲：岩切芳郎
（一部抜粋）

1.2.3.4 プリキュア 5!
プリティ　キュ・キュ・キュ・キュア（Yes!）エブリバディ　Yes ファイト！（Yes）
ドキドキ　ぱぁっと笑ってスマイル go go！　（プリッキュア～！）
（Yes! プ・リ・キュ・ア・５！）
大きくなったら　何になりたい？　（な・ん・に　なる・なる・の？）
両手にいっぱい　全部やりたい！　（いっ・ぱい　や・り・た・い！）
問題が　解けない　ナミダは　ココロの消しゴムで消しちゃおう
メタモルフォーゼ！　（Go!）

震災を理由に「笑顔」というテーマを採用した、という説明は、「プリキュアが持つ、変わることない『伝えるべきこと』」が、震災を体験した日本人にとって必要なものである、という主張と同義である。

このような、『プリキュア』と震災の関係は、『こっち向いて！みい子』における震災の描写と対照的なものといえる。おのは、「ハルナの宇宙基地」を描くために被災者に取材をし、現地にも赴いた。おのの震災を描こうとする努力は、作中では、ハルナを理解しようと努力するみい子、という形で現れる。ハルナの体験談を聞いたみい子は、その夜、自分が被災者となり、家や持ち物を全て捨て、友だちとも離れ離れになる夢を見る。読者は、みい子の見た夢を通して、ハルナの苦しみを追体験することになる。つまり、「ハルナの宇宙基地」では、読者はみい子に同一化することが想定されており、作品は、読者が「キャラクターと同じものを見る」ことによって成立している。それに対し、『プリキュア』は、震災や被災者そのものを描写しようとはけっしてしない。その代わりに行われたのは、プリキュアたちとそのファンの間のつながりの確認であり、両者の双方向的な関係性の強調である。

村山は、『プリキュア 5』での転換を「そこそこリアル路線」から「ファンタジー」への移行と語った。リアリズムを語源に持つ俗語「リアル」によって形容される表現は、それが現実の物事を描写したものであるということにその根拠を持つ。一方の「ファンタジー」は、本来は幻想を意味する言葉であるが、ここでは、現実にはありえない色の髪の毛をしたキャラクターや、現実にはありえない町、時間軸の喪失などを指す。それらは、現実から遊離した表現である代わりに、過去の作品における蓄積によって、皆の間で共有されている表現であり、その共有に根拠を持っている。そのため、「ファンタジー」な表現は、皆

の間で確かに共有され、必要とされていることを絶えず確認し続けなければならない。その確認は、作品が保有する物語が、人間が現実で生きていくために必要であり、共有されるべき物語と同一視された時に達成されることになる。震災に対し、『プリキュア』がみせた反応は、震災時に流布した言説と、『プリキュア』がこれまで繰り返し語ってきたことが同じであることをアピールするものであった。『プリキュア』は、震災という危機において共有されるべきだとされた物語と、自己とを同一化させようとしたのである。

その同一化は、『プリキュア』とファンの双方向性を強調することによって、現実に起こっている出来事を、映画の観客参加の一環へと組み込む作業という形で具体化した。それは、現実を作品の一部とするものであると同時に、作品の内容が、現実で流布している物語から逸脱することを抑圧するものである。現実が、作品の保有する物語の一環に組み込まれた時、作品もまた、現実の人々が繰り返す言説の一環に組み込まれ、それに対する批判性を失っていく。共有されるべき物語を訴える作品は、それを見る者に共有化の圧力をかける。しかし、その圧力は、自分自身がその圧力に隷従し、批判性を失うことによって作り出されたものなのである。

第２章　戦う物語における主人公の身体

２章１節　戦う物語が持つ二つの身体と「ジョーの命題」

１．『地底国の怪人』に見るキャラクターの死

前章の議論は、マンガやアニメに登場するキャラクターを図像という側面から分析することから始まった。だが、その議論は、そのキャラクターが持つ物語の問題へと発展した。マンガやアニメのキャラクターは、それが単なる図像ではなく、物語を伴う図像であることにその特徴がある。その物語は、作品一つ一つが持つストーリー、無数の作品が参照する基軸となる物語、共同体が共有する物語類型、そして、人間ならば誰もが持っていることが期待されている絆の物語など、様々なレヴェルの物語が混同され、一体化したものである。キャラクターを見たり、描いたりした時、人はそこに何らかの物語を想起してしまう。この物語の想起が、人のキャラクターに対する感情移入の回路を生み出すとするならば、人のキャラクターに対する固執は、イメージそのものよりも、そのイメージの背後にある物語によって作り出されていることになる。本章は、議論を作品が持つストーリーから始め、そのストーリーを実現するにあたって、どのような性質を持つキャラクターが必要となるのかを考察する。その考察は、「戦い」を題材としたマンガやアニメが背負い込むことになる物語のあり方を明示するものとなるであろう。

１－１．『地底国の怪人』に見る「傷つく身体」の獲得

手塚治虫が戦後マンガに与えた影響を語る時、最重要視されるのは、1947 年の『新宝島』と 1948 年の『地底国の怪人』である。『新宝島』は、その冒頭の車の疾走シーンが半ば伝説的に映画的手法の始まりとして語られる作品である。マンガの図像的な側面に着目された時、戦後マンガの起点として取り上げられる作品が『新宝島』だといえよう。それに対し、『地底国の怪人』は、その悲劇的なストーリー内容が注目される。

『地底国の怪人』の主人公（あるいは副主人公）である耳男は、科学者たちの改造手術を受けることによって人間並みの知能と二本足の肉体を与えられた改造ウサギである。耳男は科学者たちのところから抜け出して外に出かける。耳男は街の人々に向かって「ボ　ボク　人間に　見えますか　見えませんか」と呼びかける。しかし、耳男を見た街の人々は、耳男のことをウサギのおばけだと言って逃げだす。耳男は、地球貫通鉄道の研究をしているジョン少年と出会い、ジョンが作った地底列車の走行試験に同行することになる。耳男とジョンは、列車に乗って地底を行くうちに、地上征服を企む地底人たちが住む地下世界に迷いこむ。地上人と地底人の戦いが始まるが、耳男は失態を犯しジョンの怒りをかう。

ジョンは「やっぱり君はただの兎だよ　人間ほどあたまがよくないや」「カンベンしてほしかったら人間でも生まれかわってこい！」と耳男を罵倒する。耳男は「ぼくは人間だい」と呟きながらジョンのもとを去る。その後、ジョンは地底人と戦い、ルンペンの子供や少女ミミーの助けを受け、地底人たちに勝利する。しかし、ミミーは戦いの中で致命傷を受け病院に運び込まれる。その病院でジョンは初めて、自分を助けてくれたルンペンやミミーの正体が帽子やかつらで変装した耳男であったことを知る。耳男はジョンに向かって「ジョン　ぼく　人間だねえ‥‥‥‥‥‥」とつぶやきながら死んでいく。

大塚英志は耳男がまるでディズニーアニメの擬人化されたウサギのような姿をしていることに着目する。手塚が戦前のマンガやディズニーアニメから、その記号的な表現を受け継いだと考える大塚は、耳男をディズニーアニメからその造形を引き継いだキャラクター、つまり、「記号的な身体」を持つキャラクターだと考える。だが、耳男はディズニーアニメのキャラクターとは決定的な違いを持つ。それは、耳男の基本設定には「科学」が大きな役割を果たしていることである。ディズニーのウサギがウサギの擬人化であるのに対し、手塚の耳男は科学者によって人型に手術された改造ウサギである。ディズニーが、ウサギが人間のように二本足で歩く理由を特別に用意していないのに対し、手塚は、「科学」という理由を用意している。大塚は、そのような「科学」による理由付けを「科学的リアリズム」と呼ぶ。「科学的リアリズム」の導入は、耳男にディズニーのウサギにはありえない、苦しみ死んでいく肉体を与えることになる。耳男の苦しみは肉体的なものに留まらない。耳男は精神的にも苦しんだ。耳男は苦しみ死んでいく肉体の獲得と同時に、罵倒されて傷つく内面をも手に入れたキャラクターといえる。その内面の存在が、耳男を読者の感情移入の対象にする。

ディズニー的なキャラクターは、手塚的なキャラクターへと変化することで、読者の共感、感情移入の対象となりうるだけの存在となった。その変化は、不死不変の記号で構成されたキャラクターが傷つく身体を獲得することによって達成された。『地底国の怪人』は、傷つく身体を持ったキャラクターを完成した形で提示したといえる。大塚は、そのことをもって『地底国の怪人』を戦後マンガ史の起点に位置づける。

１－２．『地底国の怪人』に見る〈キャラ〉の隠蔽

しかし、伊藤剛の「キャラ／キャラクター」論から見た時、大塚が戦後マンガ史の起点に位置づけたその瞬間は、〈キャラクター〉による〈キャラ〉の抑圧が始まった瞬間となる。伊藤は、『地底国の怪人』における耳男の死の悲劇性を、一つの人格が傷つき倒れたことに求めない。伊藤は、人格を伴わない〈キャラ〉は身体性を欠いたままで感情を媒介／生成するとし、〈キャラ〉によって媒介／生成される感情こそが耳男の悲劇性を生み出したと考える。伊藤は、ジョンを助けたルンペンの子供やミミーが実は耳男の変装であったことが明白になる耳男の死の場面に着目する。耳男の変装は、耳男がウサギであることを示す記

号である耳を、カツラや帽子で隠すことで成立している。そのことを根拠に、伊藤は、死の間際の耳男には、身体性が欠如していると主張する。

> このラストシーンで、たしかに「死」は描かれる。
>
> だが、この場面で耳男／ミミー／ルンペンのこどもの三様が描かれるということ、すなわちここでの耳男の描写が、身体性を欠いているということに気づかなければならない。ここでは、キャラが単純な線画で構成されていることが逆手に取られている。耳男はウサギである。顔は白い（おそらくは白であろう）毛が密生しているはずだ。
>
> もしここに少しでも写実的に身体を想像させるものがあったならば、この場面は成立しない。耳男／ミミー／ルンペンのこどもの三様がカツラや帽子といった「描かれたもの」の有無で可変的に決められているということは、とりもなおさず、「ただの線画」が、あたかも実体を持っているかのように実在感／生命感を持ってしまうという、私の言葉でいう「プロトキャラクター性」を利用したのであるのは間違いない。つまり、臨終の床にある耳男は、一五一ページの二コマまでは、「キャラ」なのである。しかし、それは次のコマで一気に反転する。耳男は「人間」として死んでいくのである！[202]

大塚の議論が、記号が傷つく身体を得るという直線的な発達史であるのに対し、伊藤は、耳男は〈キャラ〉と〈キャラクター〉の間を何度も往還すると指摘する。伊藤は、耳男というキャラクターを理解するために「キャラ／キャラクター」概念に加えて、「ウサギのおばけ」「マンガのおばけ」という概念を導入する。改造されたウサギである耳男は、まるでディズニーアニメに登場する擬人化されたウサギのような姿をしている。そのため、作中で耳男は街の人々に「ウサギのおばけ」と呼ばれ、新聞には「マンガ（＝マンガ映画）のおばけ」と書かれる。伊藤は、「ウサギのおばけ」を、そのキャラクターが現実に存在する生き物や人間をモデルとして作られたものであることをさす言葉、「マンガのおばけ」を、そのキャラクターが現実には居ない、マンガやアニメの中で蓄積された類型をモデルに作られたものであることをさす言葉と定義する。そして、耳男が「ウサギのおばけ」であることが強調される時、耳男は白い毛で覆われたウサギの身体を持つことが表象され、「マンガのおばけ」であることが強調される時、そのような身体が捨象されるとした。

大塚の議論では、耳男の死は、耳男がディズニー的なキャラクターから離脱したことを意味し、その離脱が耳男を読者の感情移入の対象にしたとする。だが、伊藤は、耳男がディズニー的なキャラクターをモデルにして作られた「マンガのおばけ」であるからこそ、耳男の死に対する読者の感情移入が可能になったと主張する。伊藤は、死の直前における身体性の欠如を根拠に、手塚が「死にゆく体」を描いたという大塚の議論を錯覚として否定する。そして、藤子・F・不二雄の「こんなにかわいい副主人公が死んだことに衝撃を

---

[202] 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド――ひらかれた漫画表現論へ』ＮＴＴ出版、2005 年、p.134。

うけた」という発言を根拠に、耳男の死が読者にもたらした衝撃は、耳男が「かわいい」ことによって生じたものだとする。耳男が死の場面において、「リアル」に毛が生えた「ウサギのおばけ」ではなく、「かわいい」「マンガのおばけ」であったからこそ、読者がその死に感情移入することが可能となったというのである。

> しかし、マンガは説話とは違い、可視的な表現である。手塚は耳男に「変装」させるに際し、たとえば覆面をさせるといった方法を用いることもできたはずだ（後の『鉄腕アトム』、「若返りガスの巻」（一九五五年）では、正体を隠して活躍するアトムが覆面をしている）。ある意味では、そちらのほうがより「リアル」だったともいえる。しかし、手塚はそうした選択をせず、記号的な「キャラの描き分け」のレヴェル、記号の取捨選択のレヴェルでの表現を採用した。また、ミミーとルンペンのこどもという二重の「変装」も、過剰といえば過剰である。やはりこれは、作劇上の要請以上に、そうする必要があったということではないか。いささか想像が過ぎるかもしれないが、ここで手塚が感じた「必要」は、「キャラとしてのかわいさ」の維持にこそあったのかもしれない。「かわいさ」とは、キャラの持つ「強度」の一形態である。それを保持しようという内なる要請が、手塚にはあったのではないか。さらにこの事態を、「萌え」のそれこそ原初的な姿ということすら可能だろう。この回路を通じて、読者の感情移入を「耳男の死」へと導いたのである。マンガという表現の持つ、この際どい回路を、手塚は無意識的に知っていたのではないか。[203]

伊藤のいう、「記号的な『キャラの描き分け』のレヴェル、記号の取捨選択のレヴェルでの表現」とは、1 章 2 節にて論じた弁別要素によるキャラクターの表現と同じものである。耳男は、「カツラや帽子といった『描かれたもの』」という弁別要素によって、作り出されたキャラクターであり、伊藤は二極化したキャラクターの原初的な形を耳男に見出しているといえよう。「萌えマンガ」に特徴的にみられるキャラクターの構成要素の二極化は、作品中にかわいい女の子を大勢登場させる必要が生じたことによって一般化した。〈キャラ〉の強度を作り出す手法の一つである二極化は、「かわいい」という美意識と強く結びついている。伊藤は、「かわいさ」を、〈キャラ〉の持つ「強度」の一形態だと断言する。つまり、戦後マンガの起点とされる『地底国の怪人』は、今日の二極化したキャラクターが持つ感情移入の回路と同じもの、もしくは、その原初的なものによって成立した、というのが伊藤の主張なのである。

２．二種類の「亜人間」と感情移入の回路

耳男は、改造ウサギという人間であるとも、人間ではないとも言える存在である。伊藤は、人間にして人間でない存在を「亜人間」と呼び、「亜人間」は、マンガにとって重要なモチーフであったとする。人間にして人間ではない「亜人間」は、「人格・のようなもの」

---

203 同書　p.135。

である〈キャラ〉、そして、人間の姿をしていても現実には存在していない「マンガのおばけ」の性質を体現するものだと考えられるからである。しかし、『地底国の怪人』は、キャラクターが「人格を持った表現」であることが前提となる「マンガの近代」の始まりを告げる作品であった。マンガのキャラクターが〈キャラクター〉であると同時に〈キャラ〉であるという事実は、耳男の「ジョン　ぼく　人間だねえ‥‥‥‥」という言葉によって隠蔽されてしまう。耳男は、〈キャラ〉でありながら、〈キャラ〉であることを隠蔽した「近代的」亜人間だといえる。伊藤は『地底国の怪人』に始まった「近代的リアリズム」の追及は80年代後半に限界を迎えたとし、90年代に登場した「萌え」を、近代によって隠蔽された〈キャラ〉を再浮上させるものとして評価する。そして、〈キャラ〉を再浮上させる「亜人間」として、相田裕の『GUNSLINGER GIRL』の主人公であるサイボーグの少女たちをあげ、〈キャラ〉を隠蔽する「亜人間」耳男に対置する。

『GUNSLINGER GIRL』は、イタリアを舞台にしたサイボーグマンガである。政府組織が、不幸なできごとのために心と体の双方に回復しがたい傷を負ってしまった少女たちに、「条件付け」という洗脳を施した上で「義体」と呼ばれる機械の肉体を与え、政府のための汚れ仕事をやらせるという内容の作品である。彼女たちの属する組織は、公益社会法人福祉公社と言い、表向きは身体障害者支援事業を行う政府主催の団体である。しかし、その実体は、世界中から障害者（全員が少女）を集めて、人工の身体を持った強力な暗殺者に改造し、彼女らを使って、テロリストの排除や要人の暗殺などを行う特殊な諜報機関である。主人公である少女たちは担当官と呼ばれる男性とコンビになり、担当官の命令に従って戦い続ける。

「条件付け」と呼ばれる洗脳には二つの特徴がある。一つ目の特徴は、それが、少女たちから記憶を消し去り、自分の名前さえも忘れさせてしまうことである。彼女たちは、猟奇殺人の被害者や、子供を切り刻みながらレイプするポルノムービーの出演者など、過去は忘れた方が幸せかもしれない子供たちである。彼女たちは「条件付け」によって、全ての過去の記憶を失った白紙の状態になり、その上で担当官によって新しい名前が与えられ、担当官のための暗殺者という新しい自分に生まれ変わる。二つ目の特徴は、それが、彼女たちの担当官に対する愛情に似た感情を人為的に作り出す、ということである。作り出された感情は、兄妹、父娘、教師と生徒など様々な形態をとるが、義体は担当官に絶対服従し、彼のために戦い、彼に褒められることによって自我を保つ、ということは、全ての形態に共通する。彼女たちは、自分たちが担当官に対して持っている感情が、どこまでが自発的なもので、どこからが公社によって強制的に与えられたものであるのか、自分でも区別をつけることができない。そのため、彼女たちの担当官に対する感情は、時には恋愛ともとれる過剰なものへと発展する。彼女たちは全てを失った自分たちにとって、唯一与えられた他者とのつながりであり、ただ一人の愛情の対象である担当官のために、事の善悪に関係無しに人を殺し続ける。

『GUNSLINGER GIRL』は、銃器を振り回して戦う美少女たちに「萌える」という男

性の欲求に忠実な作品として描かれている。伊藤は『GUNSLINGER GIRL』を「萌え」とそれを愛好する人々に対して批評性を持つテクストだとする。

> 『GUNSLINGER GIRL』に対するウェブなどの感想を見ると、本作が実に激しい賛否両論に迎えられていることがわかる。こんなマンガは倫理的に許せない、悪趣味である、気持ち悪い、という声がある反面、この不幸な少女たちに感情移入するだけではなく、作品として高い評価を与える声も数多くある。つまり、たいへん挑発的な作品なのである。また、ジャンルへの強い批評性を持った作品ということもできる。「銃器を振り回す、けなげで薄幸な少女」という魅力的な存在を描いておきながら、同時に、それが悪趣味な、倫理的に問題のあるとされるものであると、作中で言及しているからだ。読者に対して「おまえらは、こんな酷いものに萌えるのか」といいたげな身振りに満ちている。もちろん、その葛藤は作者自身が持つ「キャラ」への欲望にこそ、鋭く向けられている。[204]

「おまえらは、こんな酷いものに萌えるのか」という身振りの具体例として、伊藤は、少女の一人トリエラが、子供をレイプした後、切り刻みながら殺害するという内容のポルノである殺害ムービーの被害者であったことが語られる第22話をあげる。このエピソードでは、トリエラと彼女の担当官ヒルシャーの出会いが語られる回想シーンと、機械の体になった今のトリエラの姿が交互に描かれる。ヒルシャーは、もともとはユーロポールの刑事であった。人身売買の捜査に参加したいというヒルシャーに、上司は、組織から押収した殺害ムービーを見せる。人身売買は殺害ムービーを作るために行われているのである。その凄惨さに耐えきれなくなり目をそむけるヒルシャーに、上司は「こんな物を見て喜ぶ人間を　こんな事が何件も　行われている事を　想像できないだろ？」と語りかける。その次の場面では、現在のトリエラの脚の交換が行われる場面が描かれる。ヒルシャーは、殺害ムービーの撮影現場にふみこみトリエラを救出した。だが、命はとりとめたものの、意識は戻らないトリエラを救うために、ヒルシャーは彼女の身がらを公社に委ねる。ヒルシャーの救出は、トリエラの命を救ったものの、その代わりに、トリエラに人工の肉体を持つ暗殺者という過酷な運命を課することになったのである。

> しかし、その頁をめくると、一転してトリエラの手術のシーンである【図５－６】。トリエラは左脚を切開され、「彼女の脚はそろそろ　定期交換の時期です」というセリフが状況を説明する。彼女の切開創はこれ見よがしに克明に描かれ、「こんな物を見て喜ぶ人間」という言葉が、読者と、おそらくは作者にも向けられたものであることがたやすく想像される。やはり、自覚的に作られた作品と見てよいだろう。[205]

---

[204] 同書、p.268。
[205] 同書、p.269。

しかし、伊藤は、この作品に惨たらしさは感じられないという。感じるのは、彼女らの「存在」によって媒介される切ない「感情」であり、この作品では、「痛み」に代表されるような身体的な感覚よりも、広い意味での「感情移入」が先行していると伊藤は主張する。死や痛みといった身体性が人物に対する感情移入を生み出すのではなく、「感情移入」の存在が、身体的感覚に対する共感を生み出すというメカニズムは、『地底国の怪人』において、伊藤が主張した、読者の感情移入が「耳男の死」に悲劇性を与えるというメカニズムと同じものである。だが、『地底国の怪人』の耳男が、自分は人間であるとあくまでも言い張ったのに対し、『GUNSLINGER GIRL』の少女たちは、自分が人間とは言い難い「亜人間」であることに自覚的である。トリエラは自分のことを「何から何まで偽者」だと語る。

> 『地底国の怪人』での耳男は、「マンガのおばけ」であることを逆手に取った表現で描かれ（感情移入のドライヴを活用しつつ）、「ぼく　人間だねぇ」といった。対するトリエラは、手術シーンでは筋肉組織までをも描かれながら、つまり「ウサギのおばけ」―「少女のおばけ」！　であることをこれ見よがしに見せつけながら、「偽物ですね」という。トリエラのセリフを、「私は　キャラですね」と読みかえることは可能だろう。キャラ、すなわち亜人間、亜自我、亜主体、亜情動、亜身体、マンガのおばけ。
>
> このように、『GUNSLINGER GIRL』の批評性は、作中で「戦闘美少女」として表象されているものを、すべて「偽物だ」と自ら宣言する身振りにも支えられている。ヒロインのひとりであるヘンリエッタは、「ジョゼさん、（筆者註：ヘンリエッタの担当官）わたし、人間ですね」とは決していわないだろう。[206]

伊藤は、ヒロインたちが人為的に担当官に対する思慕の念を植えつけられる「条件付け」という設定も、自分が「マンガのおばけ」であることへの自己言及だとする。

> 一方、『GUNSLINGER GIRL』の自己言及はさらに深いレヴェルに達する。「キャラ」たちは、自分の「感情」が植えつけられた偽物だと知りながら、それでも「いま、ここ」で生じる感情を「かけがえのない」、唯一のものとして慈しんでいるのである。たとえ「私」という主体は偽モノであったとしても、「感情」は唯一無二のものだということだ。よって、これを「本物」と区別することはできない。
>
> このことは、私たち読者が「キャラ」に接するとき、私たちの「読み」のうちに生じる感情が、たとえ「マンガのおばけ」＝現実に根拠を持たないイマージュ＝亜人間に対するものであったとしても、それそのものは「いま、ここ」に確実に存在する「本物」であることを、鏡像のように映し出す。いいかえれば、「キャラ」という装置が、身体や近代的主体を必ずしも表象していなくとも、少なくとも「感情」だけは表してしまえることを私たちにつきつける。このような事態を、東浩紀は「僕たちは、人間とキャラクターを、知覚的には区別できるが、感情的にはできない」と、挑発

---

[206] 同書、p.271。

的な言辞を用いて説明する（東浩紀「未来にキスを萌えのディストピアへ」、東浩紀編『美少女ゲームの臨界点＋１』一一一頁。波状言論[東浩紀個人事務所]、二〇〇四)。[207]

ここにおいて、「マンガのおばけ」とは、「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成するもの」[208]とされ、〈キャラ〉は、「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成する装置」と考えられる。では、伊藤がいう「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成するもの」とはどういうものか。〈キャラ〉は、キャラクターの同一性を担保する概念である。田中桂が提示した、〈ドリーム〉〈属性〉による美少女キャラクター生成のメカニズムは、伊藤が考える感情移入の回路の一端といえよう。〈ドリーム〉は、現実では適えられることのない欲望であり、その欲望を満たす存在であるがゆえに美少女キャラクターは、ファンの固執の対象となる。〈ドリーム〉は、ファン集団に共有されることで類型化し、〈属性〉となる。キャラクターの同一性を作り出す弁別ポイントは、そのキャラクターが持つ〈属性〉を示す記号でもある。それゆえに、弁別ポイントの組み合わせで作られた図像は、それ自体がキャラクターとファンの間のつながりを生み出す契機となる。1章2節での〈キャラ〉の強度を作り出す技術の考察は、伊藤が明示していない、キャラクターが持つ感情移入の回路の仕組みを明らかにする試みということができる。

伊藤の議論は、現実の人間と、その身体を描く表現の獲得をマンガの発展とする歴史観を相対化し、新たなマンガ・アニメ史の可能性を生み出すものだといえよう。伊藤は、現在のマンガ評論は現状を肯定できず、機能不全を起こしていると批判する。その機能不全は、獲得史観では評価することのできないメカニズムによって現在のマンガが作られていることによって生じる。伊藤の考える、新しいマンガ・アニメ史、伊藤の言い方でいえば、「マンガ表現史」は、キャラクターへの感情移入を生み出すメカニズムを、積極的な形で評価することが可能なものなのである。

３．記号によって実現されるキャラクターの死

しかしながら、伊藤の議論は大きなあやうさを抱えている。伊藤の議論は〈キャラ〉と〈キャラクター〉が対立概念であるかのような錯覚を生み出す。キャラクターの同一性を担保する〈キャラ〉は〈キャラクター〉に先行して存在するものである。つまり、キャラクターは常に〈キャラクター〉であると同時に〈キャラ〉でもあり、そのことは、〈キャラ〉と〈キャラクター〉は対立概念ではないことを意味する。だが、伊藤の著作を読んで、〈キャラ〉と〈キャラクター〉は対立概念であると考える人は少なくない。宮本大人、夏目房之介は、〈キャラ〉と〈キャラクター〉を二項対立とする読みは誤読だと断ずる。

207 同書、p.272。
208 同書、p.273。

宮本　（前略）この一〇年間のマンガ論読者の成熟というのがあって、それはこの本をきっかけにまたどんどん進むと思うんですね。初期のブログの感想にあった、「キャラ／キャラクター」を単純に二項対立として受け取っちゃうような誤読は今後は減っていくと思います。

夏目　そうそう（笑）。勝手に「キャラ／キャラクター」を対立するものと考えて、マンガを「キャラのマンガ」「キャラクターのマンガ」って分け始めちゃう。[209]

しかし、「キャラのマンガ」「キャラクターのマンガ」という分類は一定の合理性を持つ。70 年代から 80 年代後半まで〈キャラ〉が隠蔽され、「近代的リアリティ」の追求が限界に達した 90 年代に〈キャラ〉が再浮上した、という伊藤の歴史観は、〈キャラ〉を隠蔽する「近代」的なマンガを一つの極に、そして、〈キャラ〉を再浮上させる「ポストモダン」的なマンガをもう一つの極におく二極構造を必然的に生み出してしまうからである。伊藤は浦沢直樹を「もっとも愚直に『マンガのモダン』を生きた作家」[210]とし、浦沢の作品を『ツバメしんどろ～む』や『ココロ図書館』といった萌えマンガと対置することで「近代的リアリティ」と「キャラの持つリアリティ」の違いを明らかにしようとしている。この対置は、浦沢の作品を「キャラクターのマンガ」に、『ツバメしんどろ～む』や『ココロ図書館』を「キャラのマンガ」に分類してしまっているといえよう。〈キャラ〉と〈キャラクター〉の対立という観念は単なる誤読ではなく、伊藤の議論の中に潜在的に存在するものである。そして、その対立は、伊藤の議論に様々な形で影響を与えており、『地底国の怪人』における耳男の臨終の場面の分析も、その影響下にあるといえよう。伊藤は〈キャラクター〉のリアリティを「もっともらしさ」と呼び、〈キャラ〉のリアリティを「現前性」と呼ぶ。そして、「もっともらしさ」と「現前性」は、片方が前面に出れば、もう片方は失われるという関係にあるとした。そのパラドックスを越えて、マンガが両方を同時に保持し続けるためには、片方の存在を隠蔽する以外に方法はない。

　耳男の「死」が衝撃的たりえたのは、その「死」が「もっともらし」かったからではなく、キャラが「かわいかった」からである。その「かわいさ」とは、まさにキャラが持つ「プロトキャラクター性」の強度に他ならない。

　一方で、読者にあたかも臨終に立ち会っているかのような「現前性」を感じさせれば、他方で、そこに生物としての身体が存在するという「もっともらしさ」は失われる。このようなパラドックスがある以上、一方が他方を隠蔽し、隠蔽することで温存する構造を取ることは必然である。[211]

しかし、「臨終に立ち会う」ことと「そこに生物としての身体が存在」することは矛盾す

---

[209] 夏目房之介、宮本大人、伊藤剛「キャラの近代、マンガの起源　『テヅカ・イズ・デッド』をめぐって」『ユリイカ』青土社、2006 年 1 月、p.67。
[210] 伊藤剛、前掲書、p.277。
[211] 同書、p.137。

ることではない。読者が、自分が臨終に立ち会っているかのような感覚を持てば、目の前で横たわっているものが、ただのぬいぐるみだったとしても、読者には、それがまるで本当に死んでいく生物であるかのように思えてくるであろう。また逆に、目の前にいるものが本当に死んでいく生物であると読者が認識してしまったならば、読者は自分が臨終の場面に立ち会っていると考えずにはいられなくなる。つまり、耳男の死の場面に、伊藤のいうようなパラドックスは存在していない。両者の対立は、「現前性」「もっともらしさ」という用語の活用によって作り出されてしまったものに過ぎない。

伊藤は大塚の「記号的身体」と「傷つく身体」は矛盾しているという議論を引き継ぎ、それゆえに記号的に描かれている図像は「死にゆく体」を描いていないと結論づけた。だが、記号的に描かれた図像だからこそ、そこには「死にゆく体」が生じるのだという主張も実は可能である。アニメ演出家の芹川有吾は、ライブアクションを用いたアニメ製作の経験から、実写における死があくまでも演技による真似事に過ぎないのに対し、アニメは本当にキャラクターが死んでしまうのだ、と主張する。

> この時代にはライブアクションの撮影も 35 ミリキャメラで本格的に撮影されていた。もちろん俳優さんのコスチューム、小道具などもキャラクターと同じものがつくられ、撮影されたフィルムは専用のコピー装置でトレスされ、それをアニメーターがみて作画したのである。『安寿――』（筆者註：東映動画の映画『安寿と厨子王』のこと）では、その声を演じる俳優さんが自分で自分の役のライブをやった。なにせ、山田五十鈴、佐久間良子、北大路欣也など大物ぞろいなので、衣裳、小道具の手配などまでやらされた私はキリキリ舞いのし通しだった。だがこの仕事を通じて私は、実写劇映画と漫画劇映画の大きな違いに気がついた……。
>
> 同じドラマをつくるにして、実写では誰か俳優が演じる。誰それ演じるところの何々であり、その役が斬られて死ぬとしても、それは真似だけであり、御本人はチャーンと生きていることを観客は百も承知でみている。しかし漫画映画では、その登場人物はその人自身で誰が演じているのでもない。そして殺されるとしたら本当に殺されてしまうということ、つまり、実写のようなリアリティーは無い仮象の世界ではあるが、場合によってはより強い実在感が生まれてくるというわけである。最近のものに例をとるなら、『宇宙戦艦ヤマト』は、本物として観客はうけとめる。しかし、これがもし実写だったら、『ヤマト』はセットとミニチュア特撮の組み合わせなのだということが、観客の頭からはなれないのだ。[212]

耳男の体には白い毛が生えているはずだ、というレヴェルでの身体性においては、アニメはけっして生身の俳優を上回る身体性を獲得することはできない。しかし、生身の俳優の死があくまでも演技であるのに対し、アニメは図像であるがゆえに本当の死を表現する

---

[212] 芹川有吾『懐かしき日のアニメ生活雑談（前編）』参照年月日：2013 年 9 月 29 日 http://www.style.fm/log/02_topics/top040910.html、初出、「マイアニメ」秋田書店、1981 年 6 月号。

ことができる。この主張は、キャラクターが記号的であることが、そのキャラクターが「死にゆく体」を持たない証拠とはなりえないことを意味する。

つまり、感情移入によって、図像にしか過ぎないキャラクターが、まるで本当に死んでいく生物であるかのような感覚が読者の中に作り出されるという事態は充分に発生しうる。そして、まったく逆に、目の前で本当にそのキャラクターが死んでしまったというストーリー上の事実が、読者の感情移入を生み出すという事態も充分に発生しうるのである。この二つの事態は同時に起こりうるものであり、耳男の死の場面は、この二つの事態が同時に発生した例の一つと考えることができる。感情移入の対象であるがゆえに、読者は耳男が本当に死んでいく存在のように思え、耳男が死んでいくという状況が、読者のさらなる耳男への感情移入を生み出す。それは、片方が片方を隠蔽するという性質のものではなく、読者に対し両方が同時に提示されることによって、相乗効果を生み出すものである。耳男は、感情移入の対象（「かわいい」）でありながら、傷つく身体を持っていた（「死」が「もっともらし」かった）ために、記憶に残るキャラクターとなったのである。もし、どちらかが欠けていたならば、『地底国の怪人』はエポックメイキング的な作品とはなりえなかったであろう。

３－１．「マンガのおばけ」に身体性を与える「亜人間」という設定

伊藤は、身体の表現の獲得がマンガの発展であるという歴史観を相対化するために、「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成するもの」の存在を過度に強調し、身体の表現が果たしている役割を必要以上に捨象してしまう。伊藤は『GUNSLINGER GIRL』に惨たらしさは感じられないと言う。しかし、『GUNSLINGER GIRL』では、少女たちが生身の身体を失った過程は、おぞましい犯罪の結果であることが語られ、トリエラの脚の交換シーンでは、切開創が「これ見よがしに克明に」描かれた。トリエラの脚の交換が終わりを迎える時、医務官はヒルシャーに対して次のように言う。

医務官　‥‥誤解のないよう　言っておきますが
ヒルシャー　ん‥‥‥‥？
医務官　そこいらの変質者と　一緒にしないでほしいと　いう事です
人間を切り刻んで　愉しむ類の‥‥[213]

少女を切り刻みながらレイプするポルノムービーの被害者であったトリエラは、今も大人たちによって切り刻まれている。かつて、捜査官としてトリエラを救い出したヒルシャーは、彼女の命を救うためとはいえ、彼女を暗い宿命を背負った暗殺者にしてしまったことに苦しみ続けている。医務官もまた、自分が彼女を変質者同様に「切り刻んで」いるこ

[213] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』４巻、メディアワークス、2004 年、p.173。

とを自覚しており、それゆえに求められてもいない弁解を行ってしまう。図像においても設定においても、『GUNSLINGER GIRL』の表現は惨たらしさを伴ったものである。これらの身体性を伴う惨たらしさも、「感情」を読者に「媒介／生成」する役割を果たしている。

このような『GUNSLINGER GIRL』の登場人物たちが置かれている状況を考えた時、トリエラの「偽物ですね」という発言を、「私は　キャラですね」と読みかえることはできなくなる。トリエラの悩み、苦しみは常に生々しい身体性を伴ったものである。彼女が自分のことを少女の偽物であると言うのは、彼女が身体性を持たない「マンガのおばけ」だからではなく、彼女の肉体が、その半分以上が人工の部品でできた殺人用の機械だからである。トリエラは本来の身体を奪われたという喪失感と、今の自分の身体を肯定的に考えることができない自己否定性に苦しんでいるのであり、それは、身体性を持つがゆえの苦しみなのである。

伊藤は「亜人間」を「マンガのおばけ」であるとし、「マンガのおばけ」とは、「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成するもの」だとする。つまり、「亜人間」とは「身体を欠いたもの」ということになる。しかし、トリエラをはじめとする『GUNSLINGER GIRL』の「亜人間」たちは、皆、生々しい身体性を持っている。その食い違いは、伊藤が「亜人間」を「現実に根拠を持たないイマージュ」だと考えたことによって生じている。伊藤は、「亜人間」の例に、改造されたウサギや体を機械化した人間の他に、クローン人間やロボットなどをあげている。確かにこれらのものは現実には存在しない。だが、それはあくまでも現時点で存在していないだけであり、未来においては存在する可能性を持っているものであることを忘れてはならない。身体を機械化した人間については、現時点においても、ロボット技術によって作られた義手や義足をつけた人間、心臓にペースメーカーをつけた人間、という形で実現されている。これらの人々は『GUNSLINGER GIRL』のヒロインたちのような超人的な力を持ってはいない。だが、それらの技術の存在は、将来のロボット工学の発展次第では、クレーン車のような力を持つ義手が開発され、それを身につけることで人が超人的な力を手に入れることも可能になるのではないか、と想像することを可能にする。実際、モーターのついた鎧とでもいうべき物が福祉の補助用として研究されており、その鎧を身につけた人間は、重い物でも軽々と持ち上げることができる。クローン人間やロボットも、その分野の研究者にとっては、自分の研究の延長線上にあるものであり、単なる空想上の存在ではない。

現在の技術の延長線上に想定できるということが、現実にはありえないはずの「マンガのおばけ」が、現実の空間に出現する可能性を生み出す。二本足で歩き、人の言葉を話すウサギなど現実にはありえない。しかし、改造手術という現在の科学技術の延長線上にあるものを想像することによって、二本足で歩き、人の言葉を話すウサギが現実の街に出現する可能性が作りだされる。よって、現在の技術の延長線上に存在する「亜人間」は、「マンガのおばけ＝現実に根拠を持たないイマージュ」ではない。「マンガのおばけ」が、現実の街を歩くことができる「ウサギのおばけ」となる可能性を生み出すものなのである。

『GUNSLINGER GIRL』の場合、身体を機械化した少女という「亜人間」設定は、「戦闘美少女」という「マンガのおばけ」が現実に出現する可能性を作り出すものである。つまり、「亜人間」は身体性を持たない〈キャラ〉なのではなく、彼女たちが「傷つく身体」と「傷つく内面」を持った〈キャラクター〉となるために必要な身体性を、彼女たちに与えるための設定なのである。マンガやアニメのキャラクターは図像のみによって作り出されるものではない。それは、ストーリーや設定によっても作り出される。「亜人間」という設定は、図像ではないが、耳男やトリエラの身体を作り出すものなのである。

耳男やトリエラと、ディズニーアニメのキャラクターの間にある決定的な差異はその身体性にある。ミッキーマウスが「自分はアニメのキャラだ」と言ったとしても、それは単なるメタ的発言であって、そこに何ら批評性はない。ミッキーマウスは切り刻まれるような身体を持っていないし、彼を切り刻もうとする者もいない。よって、その発言によって罪が告発される者も存在しない。それに対し、トリエラの発言が批評性を持つのは、彼女が切り刻まれる身体を持っており、彼女を切り刻もうとする者たちがいるからである。彼女の発言が批評性を持つのは、その言葉が、彼女を切り刻むのが少女に対する大人の欲望であることを指摘し、大人たちの罪を告発しているからである。トリエラの言葉にヒルシャーが傷つくのは、彼女を切り刻む大人たちの中にヒルシャーも含まれているからである。もし、その言葉が、作中人物だけにではなく、読者に対して「おまえらは、こんな酷いものに萌えるのか」という形で突き刺さるものであるならば、それは、「萌え」というものが少女に対する大人の欲望であり、読者が持つ欲望もまた、トリエラを惨たらしく切り刻む欲望と同種のものなのだ、ということが彼女の言葉によって告発されているからである。

４．マンガ・アニメが持つ二つの身体と転倒される「アトムの命題」

「記号的身体」と「傷つく身体」が対立するという発想は、前者を「非リアリズム的」、後者を「リアリズム的」とみなし、両者を同時に持つことでマンガのキャラクターは矛盾と葛藤を抱え込んだ、と主張する大塚の議論から生じている。しかしながら、大塚は、「亜人間」という設定が作り出す身体性の役割を見逃してはいない。それは、「科学的リアリズム」という言葉によって説明される。大塚の議論は、作品の分析において高い実用性を持つ。大塚の語る矛盾と葛藤は、現代社会に対する批判と直結するものであり、議論そのものが、現在のマンガやアニメを生み出した社会に対する批評となっている。そのため、大塚の二つの身体の議論は、「記号的身体」と「傷つく身体」の結びつきによって生じる批評性を見逃すことがない。

しかしこのことは、大塚の議論が、大塚が持っている「マンガは矛盾と葛藤を抱えるべきである」という信念であって、客観性が担保された議論ではないことも意味している。大塚は「リアリズム」の語を恣意的に使っており、彼の「記号的身体」と「傷つく身体」が矛盾するという主張には根拠がない。生身の俳優よりもアニメのキャラクターの方が本

当の死を表現できるという芹川の発言は、「記号的身体」が矛盾なく「傷つく身体」となりうる可能性を示している。芹川の発言は逆説的なものではある。しかし、その逆説が成立した時、記号でできたキャラクターが傷つき、死ぬことは矛盾でなくなり、それに伴い葛藤も消失する。そして、逆に生身を持った人間の俳優に対し、その死はしょせん模擬に過ぎない、という現実が突きつけられることになる。

この逆説の可能性が大塚の議論で見落とされているのは、大塚が「記号的身体」と「傷つかない身体」を同一視しているからである。その同一視は、大塚が、身体が何によってできているか、という問題と、私たちがその身体をどのようなものだと思うか、という問題を区別していないことによって生じる。大塚が「記号的身体」と言う時、その言葉には、「記号でできた身体」と「見た者が傷つかないと思う身体」という二つの意味が含まれている。「傷つく身体」の方にも、「肉できた身体」と「見た者が傷つくと思う身体」という二つの意味が含まれている。「記号でできた身体」であることと「肉でできた身体」であることは矛盾する。「見た者が傷つかないと思う身体」であることと「見た者が傷つくと思う身体」であることもまた矛盾する。しかし、「記号でできた身体」が「見た者が傷つくと思う身体」であることは実現可能である。そして、大塚が戦後マンガの起点として設定した記号でできたキャラクターが死を迎える瞬間は、キャラクターが、「記号でできた身体」でありながら、「見た者が傷つくと思う身体」であることが、実際の作品の中で実現された瞬間であった。伊藤が指摘するように、死の瞬間の耳男の身体は記号的なものであった。だが、それにも関わらず耳男は死んだのであり、彼が死んだということを読者は受け入れたのである。

大塚は記号を非リアリズム的なものであると考えたが、記号そのものは、リアリズム的なものにも、非リアリズム的なものにもなりうるものである。大塚が言う「リアリズム」「非リアリズム」は、実際には、「非記号」「記号」と対応するものではない。人が傷つくものであるということが「リアリズム」で、人が傷つかない、あるいは傷ついてもすぐに再生してしまうのが「非リアリズム」である、という登場人物の身体性の違いと対応するものである。そして、キャラクターが身体性を持つかどうかは、見る者がその図像に身体性を見出すかどうかに依存している。つまり、矛盾と葛藤は、「記号的身体」と「傷つく身体」の間に発生するのではない。人が「記号でできた身体」を見た時、その身体を「傷つかない身体」だと思う場合と、「傷つく身体」だと思う場合の二つの可能性がある。矛盾と葛藤は、「見た者が傷つかないと思う身体」と「見た者が傷つくと思う身体」の間に発生するものなのである。（図 65）

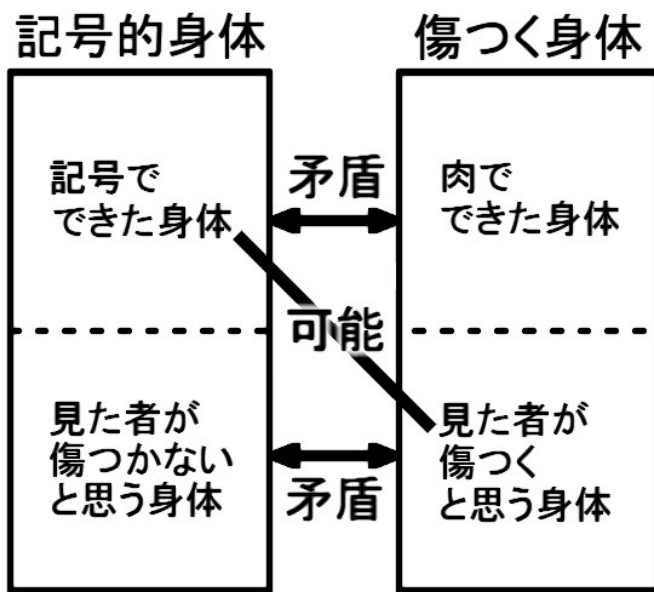



図 65：二つの身体の模式図

この矛盾と葛藤は、「戦い」を題材とするマンガ・アニメに大きな影響を与えてきた。「戦い」とは、人が互いに傷つけあうことである。「戦い」を作品中で実現するためには、記号でできたキャラクターも傷つくのだ、と受容者に思われる必要がある。だが、「戦い」で主人公が勝ち続けるためには、主人公は傷つけられても再び立ち上がることができなければならない。「肉できた身体」を持つ人間は、一度傷ついたら、再び立ち上がることができない。それに対し、マンガやアニメのキャラクターは「記号できた身体」を持っているので、その記号性を利用することで再び立ち上がることが可能である。しかし、受容者は、「傷つく身体」を持っているはずのキャラクターが、記号性を利用して立ち上がることを不自然なことだと感じるであろう。その感覚は、場合によっては作品に対する不信感や拒絶感へと発展する。そのような拒絶感を避けようとするならば、記号でできたマンガやアニメのキャラクターもまた、「肉できた身体」と同様の身体性を持った存在として表象されなければならない。伊藤がいうところの「自然主義的リアリズム」において隠蔽されるのは〈キャラ〉でもなければ「記号でできた身体」でもない。隠蔽されるのは、「見た者が傷つかないと思う身体」だけなのである。

しかし、「戦い」を題材とするマンガやアニメのキャラクターは、「肉できた身体」と同様の身体性を維持し続けることはできない。危機に陥った主人公が再び立ち上がり、強大な敵に対して逆転勝利をするためには、何度でも再生可能な「傷つかない身体」を実現しなければならないからである。「傷つかない身体」の必要性は、近年になってより高まっている。なぜなら、現在の多くのマンガやアニメが、絆の物語の絶対性を確認するための、死と再生の儀式となっているからである。序論でとりあげた『フレッシュプリキュア！』では、イース（せつな）は、総統メビウスに見捨てられて死ぬが、ラブとの友情により、キュアパッションとなって復活する。我が身を犠牲にして戦うイース（せつな）は「傷つ

く身体」を持っている。だが、『フレッシュプリキュア！』のテーマは、絆を信じることによって発生する搾取を告発することではなく、絆の尊さを訴えることである。傷つくイースを描くことも大切なことではあるが、それ以上に大切なのは、ラブとせつなの友情が起こす復活という奇跡を実現することである。復活という奇跡を実現するためには、せつなは復活が可能な「傷つかない身体」を持たねばならない。死と再生の儀式によって成立する絆の物語を実現するためには、マンガやアニメの登場人物は「傷つかない身体」を持つ必要がある。

マンガやアニメの主人公が上記のような死と再生を繰り返すためには、以下の二つの身体的条件が必要となる。

１. 主人公が戦いの中で苦しみ、犠牲を払うさまに特権的な描写をあたえられるように、「傷つく身体」を持つこと。
２. 主人公が敵に最終的に勝利するために、どれほど痛めつけられても復活しうる、「傷つかない身体」を持つこと。

大塚の考える「傷つく身体」＝「リアリズム的身体」とは、前者に対応しており、「記号的身体」＝「非リアリズム的身体」とは、後者に対応している。大塚の言う「アトムの命題」が成立した瞬間とは、日本のマンガやアニメが、絆の物語を確認するための死と再生の儀式として機能しうるようになった瞬間と言いかえることができる。しかし、大塚の議論においては獲得されるべきなのは「傷つく身体」であるのに対し、死と再生の儀式を実現するために獲得されるべきなのは「傷つかない身体」の方である。芹川の逆説が成立している今日では、キャラクターが、傷つき、病気にかかり、老い、そして、死ぬことはすでに自明の前提となっている。死と再生の儀式で人々が求めているのは、自明の前提ではなく、その前提を覆す奇跡なのである。

マンガやアニメに課せられている課題は、「傷つかない記号」で「傷つく身体」を表現するという「アトムの命題」ではない。実際に課せられている課題は、キャラクターは「傷つく身体」を持っているという前提で「傷つかない身体」を実現せよ、という「アトムの命題」を転倒させたものである。その事実は、伊藤の「キャラ／キャラクター」論が、それが生み出される必然性を持っていたことを示す。マンガやアニメを律する課題が「傷つく身体」の獲得ではなく、「傷つかない身体」の獲得である以上、「傷つく身体」の獲得をもってマンガ・アニメの進歩とみなす獲得史観でマンガ・アニメを語ることには限界があるからである。伊藤の議論は、〈キャラクター〉に隠蔽された〈キャラ〉の発見、という形で、「傷つかない身体」の獲得という問題をマンガ評論の俎上にあげた、という点で評価できるものである。だが、伊藤は、「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成するもの」をマンガの本質と考えてしまった。そのため、伊藤の議論は、課題を達成することそれ自体に特別な価値を見いだそうとしてしまう。しかし、実際には、それは死と再生の儀式を

構築する上で必要だと考えられていることの一つにしか過ぎない。そのこと自体には特別な価値はないのである。マンガ･アニメが死と再生の儀式となることに対して批判的な立場をとる人間からすれば、それは、必要性すら認められないものであろう。

伊藤の主張は、マンガ論それ自体を絆の物語を確認するための死と再生の儀式に組みかえてしまう。〈キャラ〉が持つ、キャラクターと読者の間の感情移入を成立させる「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成するもの」は、同じキャラクターを愛好する人々の間で共有されるものであり、その愛好者集団の紐帯となりうるものである。伊藤の〈キャラ〉の発見とは、マンガのキャラクターと読者の間の絆となるものの発見であり、同時に、同じキャラクターを愛好する人々の間の絆となるものの発見でもある。そのため、〈キャラ〉の隠蔽は絆の「死」を暗喩し、〈キャラ〉の再浮上は絆の「再生」を暗喩するものとなる。伊藤の議論は、それ自体が絆の死と再生の物語なのである。「キャラ／キャラクター」論が、現在のマンガやアニメのあり方を反映したものであることは間違いない。だがそのことは、伊藤の議論が「プリキュア」シリーズやその他のマンガ・アニメ同様に、絆の物語が持つ共有化圧力の影響下にあるものだ、ということも意味しているのである。

５.「戦い」を題材としたマンガ・アニメの転換点としての『あしたのジョー』

本論では、キャラクターが「傷つく身体」を持っているという前提で「傷つかない身体」を獲得するという「アトムの命題」を転倒させた課題を、格闘マンガのエポックメイキング的作品である『あしたのジョー』にちなみ、「ジョーの命題」と呼ぶことにする。

５－１．マンガの「青年化」現象とジョーが持つ「傷つく身体」

『あしたのジョー』は、1968 年から 73 年まで『週刊少年マガジン』に連載された、高森朝雄（梶原一騎）原作、ちばてつや画のボクシングマンガであり、60 年代末から 70 年代初めを象徴する名作として知られている。70 年 2 月 15 日、主人公ジョーのライバル、力石徹の死を悼み、寺山修司企画による力石徹告別式が講談社で開かれた。この告別式には、定員の 500 人を大幅に上回る 700 人のファンがおしかけてマスコミの話題となった。同年 3 月 31 日、よど号を乗っとった赤軍派は「われわれはあしたのジョー」であると宣言した。『あしたのジョー』は、マンガが社会現象化する時代の到来を告げた作品といえよう。

夏目房之介は、『あしたのジョー』が時代を象徴するマンガとなった理由を、『ジョー』が多くの同時代読者とともに、マンガの「青年化」現象をくぐりぬけた作品だからではないかと考える。夏目のいう「青年化」とは、マンガの読者が少年から青年へと高年齢化したことと、マンガ表現の蓄積が進んで成熟したことを重ね合わせた概念である。夏目は、『あしたのジョー』の登場人物たちが、作中で、子供的なキャラクターを逸脱し、青年的なキャラクターへと変化したことを指摘する。そして、その変化は、『ジョー』の読者たちが青

年へと成長する過程と共振していたと主張する。夏目の考える『あしたのジョー』とは、様々な人々の様々なレヴェルでの「青年化」が、地層のように積み重なることでできあがったテクストである。
『あしたのジョー』が「青年化」する決定的な契機となったのは、ジョーとそのライバル力石の「戦い」と、「戦い」の結果による力石の死である。力石の死によってもたらされた変化は、ジョーをはじめとする登場人物たちの造形の変化に端的に現れることになる。

> こうした丈の変化は、あきらかに力石の死によるものだ。
> まず力石を殺してしまった悔恨の迷いを描くために、内面的な「暗さ」が表情に加わり、次に成長する体を力石と同じバンダム級に留めるべく無理に減量した肉体と筋肉を描くためにこまかい陰影の斜線が描きこまれた。さらに、めったなことで感情を動かさないニヒリスティックな表情になる。
> これらが丈の表情に、自分の必然を受け入れる鋭さと内面の暗さを獲得させてゆく。
> ちばは、これら心身の成長過程を愚直なほど誠実に描こうとし、ために前半の丈にあったちば的な明るさ、イタズラっこのような要素をそぎ落としていった。デビュー戦の頃までの丈は、まだちば的悪ガキ要素を残している。此の要素を決定的に失うのは力石戦後で、丈は力石の死によって暗い青年の顔になってゆくのだ。
> 具体的には、顔の輪郭が鋭くなるとともに、ちば的なイタズラ小僧の活発さを演出していた前髪が、次第にうつむく髪に翳りを落とすように伸び、目がけだるい半眼になってゆく。[214]

「死」や「傷つくこと」を契機に内面性が生じるという議論は、大塚の「アトムの命題」とつながるものである。ただし、夏目が『あしたのジョー』に見出したのは、「傷つく身体」と「傷つかない身体」の対立ではなく、ちばてつやと梶原一騎という二人の巨匠のぶつかりあいである。ちばの絵柄は『ジョー』の連載によって、丸っこい、いわゆるマンガ的なものから、血にまみれる身体性を持ったものへと変化していく。『ジョー』の執筆で、ちばが血しぶきの表現に初めて取り組み、様々な試行錯誤したことを、夏目はちば本人から聞き出している。しかし、ちばと梶原の違いは、本論がここまで論じてきた、「ファンタジー」と「リアル路線」の違い、あるいは「〈キャラ〉のリアリティ」と「近代的リアリティ」の違いであると言うことはできない。

> ちばは連載当初、梶原の原作を無視するように、ドヤ街でさまよう丈を克明に描いた。
> 強烈な個性と物語の枠組みをいきなり提示する梶原に対し、ちばは登場人物や状況の細部を綿密に演出するタイプである。ちばは、丈の人物像を肉づけするために、原作にないドヤ街の挿話を積み重ねていたのだ。
> これに怒った梶原を、ちばは「原作の人物に惚れたから、それを描くためにやっているのだ」と

214 夏目房之介『マンガの深読み、大人読み』イースト・プレス、2004 年、p.167。

説得し、梶原原作としては例外的に、マンガ家がオリジナルな設定や人物を投入する形で物語が進む。[215]

現実に存在するドヤ街を舞台に、そこに生きる人々の描写を積み重ねることで主人公を構築する手法は「リアル路線」のものだといえよう。ちばは傷つく身体を描くという「リアル」を持っていなかったが、登場人物や状況の細部を綿密に演出するという「リアル」を持っていた。それに対し、梶原は、傷つく身体という「リアル」を持っていたが、細部の演出という「リアル」を持っていなかった。このことは、『あしたのジョー』の時点では、「リアル路線」というものがまだ成立していなかった、ということを示している。ちばが持っていた描写の積み重ねる手法が、梶原との出会いで傷つく人間を描く必要性に直面した結果として生みだされたものが、後の「リアル路線」へと発展していったのである。

二つの個性の激突は、身体の表現だけではなく、ストーリーやキャラクターの設定にも大きな影響を与えた。夏目は、『あしたのジョー』の登場人物は、ボクシング関係者に代表される梶原的人物と、ドヤ街の人々に代表されるちば的人物とに分類できるとする。ちば的人物の一人である、ジョーを慕う少女、紀子は、ジョーにボロボロになってまでボクシングを続ける理由を尋ねる。夏目は、紀子の問いを、梶原的キャラクターであるジョーの気持ちをはかりかねたちばが、ちば的なキャラクターである紀子の口を借りてジョー自身に問いただしたのではないかと推測する。紀子の問いに対し、ジョーは、自分の望みが「真っ白に燃え尽きること」にあると語る。

紀ちゃんのいう青春を謳歌するってこととちょっとちがうかもしれないが
燃えているような充実感は　いままで　なんども　あじわってきたよ‥‥
血だらけのリング上でな
そこいらの　れんじゅう　みたいに　ブスブスと　くすぶりながら　不完全燃焼して　いるんじゃない
ほんのしゅんかんにせよ　まっかに　燃えあがるんだ
そして
あとにはまっ白な灰だけがのこる‥‥
燃えかす　なんか　のこりや　しない‥‥
まっ白な灰だけだ[216]

ジョーが持っている梶原的なものの考え方は、ちばという個性に出会うことで初めて言語化されたのである。ジョーはその後、自分の言葉通りに燃えつきることを目的に戦い続ける。夏目の言い方で言えば、「梶原の提示した骨格を、ちばが納得しようとして肉づけし

[215] 同書、p.169。
[216] 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『あしたのジョー』１４巻、講談社、1973 年、p.103。

ていった結果、丈は異様なリアリティをもって成長し、彼自身の物語をたどった」[217]のである。ジョーの最後の戦いとなる世界チャンピオン、ホセ・メンドーサとの試合では、ジョーは完璧なチャンピオンであるホセに何度も殴り倒される。しかし、ジョーは何度倒されても立ち上がる。ジョーのセコンドは試合放棄も考えるが、ジョーは、「まだ燃えつきていない」とホセに戦いを挑み続ける。

このジョーの不死身は不合理な出来事だといえよう。ジョーのライバルの一人、カーロスは頭部への打撃が原因で廃人になったし、力石に至っては死んでしまった。当然、ジョーも死なねばならないし、死ねば二度と立ち上がることはできない。合理主義者であるホセは、ジョーの不死身を理解することができない。ホセはジョーに恐怖を感じ、「モウ　トウニ死ンデイルバズ」と呻かずにはいられない。しかし、ここまで『あしたのジョー』を読み続けてきた読者にとっては、ジョーの不死身は奇跡ではあっても不合理なことではない。力石とジョーの間にあった友情は、力石の死を、ジョーを命がけの戦いへと駆り立てる力に変える。その力の大きさが、人間の限界を越えるという奇跡を可能にする。力石の死は、キャラクターは死ぬという事実を提示すると同時に、ジョーの不死身に説得力を与えた。夏目は、その説得力を生み出した要因の一つに、学生運動が盛んであった当時の時代状況をあげている。力石やジョーの間にあった同胞意識は、学生運動の中での連帯と重ねあわされ、それは読者のジョーに対する共感を生み出す。

> 実際、当時の大学生はマガジンに奇妙な連帯感をもっていた。
>
> 旧来の呪縛に抗してなにかをなそうとしていた雑誌と、劇画や破壊的ギャグのもつ暴力的なイメージ力が、彼らの反体制的心情と共振していた。学生運動周辺の者は、闘争のなかで死んだり植物状態になった者を直接間接に知っていたし、負けを承知で闘う美学もあった。
>
> 力石の死と、廃人となったカーロスの存在を理由として、自らも〈モウ　トウニ死ンデイルハズ〉なのに戦い続けた丈に彼らが共感したのは、それゆえだったろう。[218]

『あしたのジョー』では、殴り倒されて死んでしまう「傷つく身体」がくりかえし描かれた。それと同時に、倒されてもう死んでいるはずなのに何度でも立ち上がり続ける「傷つかない身体」も描かれた。しかし、読者は二つの身体の共存を矛盾とは感じない。死んだ者と戦い続ける者の間にある絆によって、「傷つく身体」を持つ者が「傷つかない身体」を実現するという奇跡は説得力を持つものとして認識される。そして、作中人物間の絆は、現実の人間の間に生じる絆と重ねあわされ、『あしたのジョー』は、ある世代が持つ連帯感を象徴する作品となったのである。

---

217 夏目房之介、前掲書、p.181。
218 同書、p.185。

５－２．『あしたのジョー』と『週刊少年ジャンプ』の間にある連続性と断絶

『あしたのジョー』は、「戦い」を題材とした日本のマンガ・アニメが、絆を確認するための死と再生の儀礼となる過程の転換点に位置する作品だといえよう。夏目は、『あしたのジョー』によって、読者と媒体と作家が共犯的な関係を形成し、共同で作品を盛り上げていくという、現在の日本のマンガの制度が作り出されたとする。その指摘は、『あしたのジョー』が、マンガが共同体の紐帯となる時代の到来を示す作品であるという指摘でもある。

> が、もっとも大きな成果は、読者と媒体と作家がともにマンガをつくりあげたという時代的共感の経験の伝承ではなかったか。事実、この頃、まるでミニコミ媒体や同人誌でもあるかのような共犯的な関係の幻想が、まず青年読者の間に成立し、それを少年マガジンがメジャー誌として受けつぎ、以後のマンガにおいても習慣的な幻想となったように思える。
> 作者、編集者、読者を媒介とするジャンプ的な「熱血」幻想の商業媒体での共有は、ひょっとしたら『ジョー』を抱いた少年マガジンという媒体をターニングポイントとした現象だったのではないか。
> 以後、日本の若者にとってマンガの存在感は、あきらかに大きく深くなる。[219]

夏目は『あしたのジョー』を「ターニングポイント」として発生したものの一つに、「ジャンプ的な『熱血』幻想の商業媒体での共有」をあげている。68 年に創刊された『週刊少年ジャンプ』は、71 年には発行部数が 100 万部を突破する。73 年には『週刊少年マガジン』を抜き、『ジャンプ』は少年向けマンガ誌で最も売れる雑誌となった。そして、84 年 12 月に発行部数 400 万部を突破する。池上賢は、インタビュー調査によって、現在のマンガファンにとって、『週刊少年ジャンプ』は基礎教養とでも言うべき存在となっていることを明らかにしている。たとえば、柳沢きみおのファンサイトを主催する 74 年生まれの男性は、『ジャンプ』に掲載されている作品を読むことを、普通免許を取ることに譬え、『ジャンプ』を「通過儀礼」と呼ぶ。

> （筆者註：A が男性、＊が池上）
> A：そらあの，キン肉マン，小学校のころのキン肉マンだろ，シェイプアップ乱だろ／＊：うん／男塾だろ，北斗の拳だろ／＊：うんうん／なんだー，あー出てきただけでもそんだけあるでしょ。そらもう，大変読んでますよ。マンガは。
> ＊：でも，一番印象に残っているのは，柳沢きみおってことなんですか。
> A：そうですね。キン肉マンとかは，いってみれば，普通免許みたいなもんだからあの時代は。持ってないと当り前だから，別に印象に残るもないよね。[220]

---

219 同書、p.186。
220 池上賢「『週刊少年ジャンプ』という時代経験　――解釈枠組みとしてのマスター・ナ

夏目が指摘する読者と媒体と作家の共犯関係は、日本の「戦い」を題材とするマンガ・アニメのあり方を決定づけるものとなる。1 章 2 節で論じた〈キャラ〉の強度を作り出す技術は、読者と媒体と作家の共犯関係を作り出すための技術といいかえることができる。作品の担い手が、一人の作者から大勢の語り部へと変わっていく傾向は、共犯関係が徹底され、主犯と従犯の関係が曖昧になっていく傾向だといえよう。

「プリキュア」シリーズの展開も共犯関係の一例であるが、『プリキュア』に『ジャンプ』が大きな影響を与えていることは、既に指摘されるところである。特に 1994 年から『ジャンプ』での連載がはじまった『ドラゴンボール』の影響は大きいと言われている。石田美紀は、『ドラゴンボール』の影響を受けた『ふたりはプリキュア』のアクションを、女性を「美」という規範から解放するものとして高く評価する。

> 変身した後のふたりには必ず巨大な敵との肉弾戦が待っている。連打される拳と蹴り、反撃にあって地面に叩きつけられる体。「セーラームーン」シリーズの戦闘は新体操の延長にあったが、こちらはカンフーの領域にある（ちなみに、なぎさの部屋には構えをきめた弁髪の〈李飛龍〉なるスターのポスターが貼られている)。「ドラゴンボール」シリーズではダイナミックなカンフー・アクションで視聴者を沸かせたシリーズディレクター・西尾大介が施す演出は、ふたりの戦闘を『美少女戦士セーラームーン』のそれと異なるものに仕立てあげている。
>
> 『ふたりはプリキュア』の戦闘でなによりも重視されているのは、速度や衝撃を伝えることである。結果、少女の身体は高速で回転し、ゴム鞠のごとく跳ねる。また歯を食いしばって衝撃に耐える顔は、歪みさえもする。激しい運動をみせる少女たちの身体は、視聴者から美しいと愛でられる対象ではもはやなく、激しいアクションの動作主として視聴者をただただ圧倒する。[221]

石田が高く評価するアクションや顔の歪みは、『ジャンプ』に代表される少年マンガでは当たり前のものである。石田が『プリキュア』の新しさと評価しているものは、少年マンガでは当たり前のものが少女向けのアニメに持ち込まれた結果に過ぎない。

『あしたのジョー』を転換点に、70 年代以後の『ジャンプ』へ、そして、2000 年代の様々なマンガやアニメ作品へとつながっていくマンガ・アニメ史を構想することはけっして無理なことではない。しかし、夏目は『あしたのジョー』と『ジャンプ』の間に、連続性とともに断層の存在も感じている。ちばとのインタビューにおいて、力石を殺さなかった方が良かったかもしれないと言うちばに、夏目は、力石は死ぬべきだったと主張する。

> **ちば**　（前略）でも、それから丈が苦しんだり吐いたりする場面を描いているうちに、ああこれは

ラティブ――』」『マス・コミュニケーション研究』No.7、立教大学、2009 年、p.161。
[221] 石田美紀「「美」に抗うアニメーション　――「セーラームーン」以後の少女アクション」『戦う女たち　日本映画の女性アクション』作品社、2009 年、p.326。

力石は残しておいたほうがよかったのかなと。梶原さんも苦しんだと思うんですよね。丈の大きな目標がなくなっちゃったわけだから。

夏目　でも『ジョー』が今でも議論される名作になったのは、やっぱりあそこで力石が死んだからですよ。あれ、生き残っていたらのちのジャンプ方式になっちゃう（笑）。

ちば　いやいや、わからないですよ。もし生きていたら、もっと凄い名作だったかもしれない。そのときは思いつめてがんばっちゃんだけど、もし僕がもっと余裕のある考え方をしていたら、また別の展開になったかもしれない。これ、僕もはじめて話すんですけど。

夏目　これは重大発言だ（笑）。[222]

『あしたのジョー』の登場人物たちが、その死によってファンたちに記憶されたのに対し、『ジャンプ』の主人公たちは、死んだり、傷ついたりしてもすぐに復活することで有名である。大塚は、現在のマンガは「殺す側に立った時には、残虐な表現が平気で出来る。そういうグロテスクなものに対する強い嗜好はある一方で、主人公は死なない身体を平然と保ち続けて」[223]おり、「死にゆくキャラクター」という矛盾を抱え込めていないと批判した。そのような批判の対象となるようなマンガ表現の代表が、現代のマンガファンにとっての「普通免許」「通過儀礼」である『ジャンプ』であった。現在のマンガを積極的に評価しようとする伊藤の「キャラ／キャラクター」論が、キャラクターと読者の間にある感情移入の回路を、「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成するもの」とし、身体性を排除しようとしたのも、『ジャンプ』のマンガのすぐに再生してしまう身体の在り方がその念頭にあったからである。[224]感情移入の回路が身体性に先行するとした根拠として、伊藤は、「まんが表現」は「身体感覚と感情移入の乖離」という特性を持つことを主張し、その具体例として、伊藤は70年代『ジャンプ』を代表する作品である『アストロ球団』(1972-76)[225]をあげている。『アストロ球団』は、超人的な能力を持った選手たちが満身創痍になりながら命がけで野球をするという内容の作品であった。

　身体感覚と感情移入の乖離。実はこれこそが、まんが表現の特性なのではないだろうか。たとえば中島徳博＋遠崎史朗の「アストロ球団」で、回転するドリルを握るなどの荒唐無稽な特訓に、「うわー、痛そう！」などとリアルな痛みを感じた読者は少ないのではないか。あの作品でエスカレートしていく身体の損傷や苦痛は、そのまま「身体の苦痛」として読者に迫るというよりは、もっと概念的、寓意的なものとして、読者に迫ってきたのではないだろうか。[226]

---

222 夏目房之介、前掲書、p.198。
223 大塚英志、大澤信亮『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』角川書店、2005年、p.186。
224 そもそも、伊藤剛のキャラクターを〈キャラ〉と〈キャラクター〉に分けて考える議論の根拠が、『少年ジャンプ』などを題材に「同人誌」を制作していた少女たちの発言であった。１章１節を参照のこと。
225 原作・遠崎史朗、作画・中島徳博『アストロ球団』1972-1976。
226 伊藤剛「まんが表現と痛み――身体感覚と感情移入の乖離」『別冊ぱふ　コミック・フ

しかし、『ジャンプ』のキャラクターが「傷つかない身体」を持っているからと言って、『ジャンプ』のキャラクターが持つ身体性が、大塚が手塚マンガと対比する戦前のマンガ作品が持つ身体性と同じものだと言うことはできない。戦前のマンガにおける「傷つく身体」の表現が抑制されたものであったのに対し、『ジャンプ』の身体表現は、流血や負傷を過剰に強調するものであった。伊藤が「リアルな痛みを感じた読者は少ないのではないか」とした『アストロ球団』も、流血の量だけなら『ジョー』に負けてはいない。あきらかに『ジャンプ』の表現は、手塚マンガ以後の表現であり、『あしたのジョー』以後の表現である。しかし、それは以後のものではあっても、『あしたのジョー』のあり方をそのまま引きついだものではけっしてない。夏目が指摘するとおり、『ジョー』と「ジャンプ方式」の間には大きな断層がある。

では、『ジャンプ』に代表される今日のマンガは、『ジョー』から何を受けつぎ、何を受けつがなかったのか。この問題は、本論における大きなテーマの一つとして、繰り返し論じられることになるであろう。本論が、大塚の「アトムの命題」と対置する形で、「ジョーの命題」を設定した理由がここにある。マンガ・アニメの歴史は、「ジョーの命題」がどのような手段によって達成され、それが結果として何を生み出したのか、という観点から再度、読み直される必要があるといえよう。

ァン』vol.15、雑草社、2005 年、p.45。

２章２節　「ジョーの命題」と科学的リアリズムの相克

１．日本のマンガ・アニメにおいて「科学的」なものが果たした役割

大塚は、現代日本のマンガ・アニメの基礎は十五年戦争中に作られたと主張する。十五年戦争中の日本マンガの特徴は、「科学的なリアリズム」「記号的な身体性」「戦局を見る目」「映画的な演出理論」の四つであり、大塚は「記号的な身体性」は「戦い」と「死」を切り離す機能を持つとする。

> それは単にヒーロー的な強さや、コメディーの主人公のタフネスさについての象徴的な表現ということにとどまってくれません。戦時下においてそれは、戦争という状況の中で現実の身体が持たされてしまう、死という危機、つまり、殺す、殺されるという問題をまんがの読者に意識させるのを回避させる作法になってしまうのです。
> だから、戦時下に描かれた日中戦争を扱ったまんがでは、中国兵を刺しても「ア痛タタッ、ナニスルアルヨ」という、いかにも中国人的なセリフが返ってきて、銃剣を抜いたら、そこでしりもちをつくだけなんですね。このまんがは、南京大虐殺とリアルタイムで書かれたものです。戦争中の新聞報道が「百人斬り」とか「爆弾三勇士」といった神話を作り出したことは知られていますが、そこには人を「百人」殺すことは何なのか、「爆弾」で人がいかに死ぬかといったリアルな身体感覚が抜けおちている。こういった「軍事美談」は「絵本」というメディアを介して子供に伝えられ、中には爆弾が頭に命中しても「ひるまず」敵陣を占領する兵士が描かれていたりします。ひるまないで済む問題じゃないですがね、本当は。「戦争」が、いかなる種類の身体性をまんがだけではなく、全てのメディアが求めていたかがわかります。（中略）
> そういった形で、「キャラクター」の本質として非リアリズム性、あるいは手塚が記号的なリアリズムと言うものが、戦時下においては極端に強調されていく傾向があります。[227]

「記号的な身体」は「戦時下」において国民に対して求められる身体イメージと一致する。その身体イメージが、現代の日本において再び強調されているのではないか、というのが現代のマンガやアニメに対して大塚が持つ危機感である。なぜなら、湾岸戦争や９・１１といった国際紛争によって現代の日本は「戦時下」の状況におかれたと大塚は考えるからである。

しかし、「戦時下」を生きる人々が、現実の人間の身体をマンガやアニメの中の人物の身体と同じものであると考えているわけではない。爆弾が頭に当たれば死ぬということを知っていながらも、人々はひるまず敵陣を占領する兵士という表現を受容する。むしろ、爆弾に当たれば人は死ぬということを知っているからこそ、それに負けずに戦う兵士に感動する。そして、戦後においては、マンガの登場人物は傷つき苦しむ「リアルな身体感覚」

---

[227] 大塚英志『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』角川書店、2005 年、p.61。

を持つことを前提に作品が作られるようになっている。そして、戦うことのスリルとサスペンスは、それが常に死と隣り合わせにあることによって倍加する。

大塚の言うとおり、「戦時下」において死を等閑視する記号的な身体性がマンガやアニメの登場人物に求められるということはいえるであろう。しかし、求められているからといって、「リアルな身体感覚」を無視することができるわけではない。マンガ・アニメの登場人物たちは、その時代におけるリアリズムのイメージに従った上で記号的な身体性を獲得しなければならない。大塚は戦後マンガに課せられた課題として「傷つかない身体を与えられたキャラクターは、いかにして傷つく身体を獲得するか」という「アトムの命題」を提示したが、実際に戦後日本で繰り返し作り続けられてきた戦うマンガ・アニメが背負わねばならなかった課題は、「登場人物たちは傷つく身体を持っているという前提のもとで傷つかない身体を実現させよ」という「ジョーの命題」である。たとえば、尾田栄一郎の『ONE PIECE』（1997-）に登場するウソップは、敵に4トンのバットで頭を殴られるがそれでも立ち上がり敵を倒す。（図 66）その荒唐無稽さは、爆弾が頭に命中してもひるまず敵陣に突入する兵士を上回るものかもしれない。しかし、ウソップの「戦い」はスラプスティックなギャグではなく、感動の場面として表現されている。

本節では、そのような、登場人物が傷ついても何度でも立ち上がって戦うことを可能にするメカニズムについて議論を行う。このメカニズムを考察することは、主人公が敵に勝利する理由がマンガやアニメの中でいかに作られてきたかを考察することにもある。なぜなら、主人公は強大な敵に何度も倒されるが、その度に立ち上がり、最後に勝利する、というのが、戦うマンガ・アニメの最も基本的な筋だからである。軍国美談の兵士にしろ、ハリウッドのヒーローにしろ、ウソップにしろ、彼らが敵に勝利できるのは、彼らが不死身だからである。作品の受容者が、彼らが不死身であることを受け入れる理由と彼らの勝利を受け入れる理由を切り離すことはできない。

図 66：尾田栄一郎『ONE PIECE』集英社、2001 年、p.200。

主人公が勝ち続ける理由として、戦後マンガ・アニメがもっとも普通に採用してきたのは、SF 的ともいうべき疑似科学的根拠である。斉藤美奈子は、日本のアニメは「男の子の国」と「女の子の国」の二つの文化圏があるとし、「男の子の国」は「未来と宇宙と戦争の世界」であり、「女の子の国」は「夢と星と愛の世界」だとする。「未来と宇宙と戦争の世界」とは、科学によって主人公が敵と戦うための超人的な力を獲得する世界のことを指す。

古今東西、子ども向けのお話に超能力はつきものである。

男の子の国では、超能力はもっぱら「科学技術」という名で説明される。むろん中身はうそっぱちの空想疑似科学である。であるがしかし、男の国ではメカっぽい名前と科学っぽい用語、もっともらしい数字を用いたスペックの解説が重視される。

（中略）

男の子の国が先端技術を駆使して製造するのは、おもに戦闘用のロボットと乗り物と兵器である。というよりも、男の子の国では、科学技術はほぼ軍需産業にしか利用されていない。しかも男の子の国は、おもちゃ屋さんと同盟を結んでいるので、異常な軍拡志向である。番組も後半に入るころになると、なにがなんでも軍備増強が計画され、前機の性能を上まわる新型マシンや巨大メカが建造される。[228]

斉藤は「男の子の国」は『桃太郎』に代表される「男の子用の物語」、「女の子の国」は『シンデレラ』に代表される「女の子用の物語」の伝統を踏襲していると指摘する。両者は対照的に見えるが実際には補完の関係にある。[229]斉藤は二つの国の違いをモデルケースの比較という形で一覧表にしている（表 3 :『男の子の国』と『女の子の国』のモデルケース表 3)。

[228] 斉藤美奈子『紅一点論　―アニメ・特撮・伝記のヒロイン像―』ちくま文庫、2001 年、p.21。初出、ビレッジセンター出版局、1998 年

[229] 同書、p.53。

		男の子の国の意匠	女の子の国の意匠
舞台の概要	物語の時間	未来	現在
	活躍エリア	宇宙空間・都市・異空間	地域・町内・学校
	時間感覚	四次元・ワープ	前世・輪廻転生
	宇宙観	近代的・科学的	前近代的・輪廻転生的
	超能力の源	科学・テクノロジー	魔法・ＥＳＰ
戦う体制	戦闘の目的	地球の防衛・人類の救済	トラブルの解決・友の救済
	戦闘の主体	地球防衛チーム・軍隊	個人・お友だちグループ
	戦闘相手＝敵	地球征服をねらう悪の集団	主人公らを陥れる悪の集団
	作戦司令部	最新設備つき軍事基地	なし（個人の家）
	武器の形状	銃器・スーパーメカなど	バトン・アクセサリーなど
	武器の開発者	天才科学者・博士	××の精・女神
主人公の設定	出身地	宇宙の果て・異星など	夢の国・魔法の国
	年齢	青年＝10 代後半～20 代の男	少女＝10 代前半の女
	立場	地球防衛チームの隊員	小中学生
	行動原理	人類愛	異性愛
	変身の意味	武装・パワーアップ	化粧・ドレスアップ
	変身グッズ	腕時計など	コンパクトなど
メッセージ	好きな言葉	正義	愛
	イデオロギー	ナショナリズム	ロマンチック・ラブ

表 3 :『男の子の国』と『女の子の国』のモデルケース

斉藤美奈子『紅一点論　―アニメ・特撮・伝記のヒロイン像―』ちくま文庫、2001 年、p.34。初出、ビレッジセンター出版局、1998 年。

やや誇張気味ではあるが、少年向けアニメと少女向けアニメの違いがよく整理されている。両国の違いで最も特徴的なのは「女の子の国」では、主人公は「魔法」などの非科学的なもので力を獲得しているのに対し、「男の子の国」が「科学技術」によって主人公が悪と戦う力を得ているということである。

国産連続 TV アニメの第一号とされる 1963 年 1 月に始まった『鉄腕アトム』[230]の主人公アトムは十万馬力の少年ロボットであった。彼は主題歌の中で「科学の子」と呼ばれている。同年 10 月に始まった『鉄人２８号』[231]の主人公、金田正太郎はロボット鉄人２８号を操縦して悪と戦う。11 月には殉職した刑事がロボットとなって蘇り、悪と戦うという内容の『エイトマン』[232]が放映される。1963 年に公開された TV アニメは全てで六本（うち一本は大人向け）であったが、その半数が SF 的な性格が強いロボットを題材にしたものであ

230 『鉄腕アトム』1963-1966、原作・手塚治虫。
231 『鉄人２８号』1963-1965、原作・横山光輝。
232 『エイトマン』1963-1964、原作・平田和真、桑田次郎。

った。その後も、64 年には手塚原作の『ビッグＸ』[233]、65 年には筒井康隆や半村良などの SF 作家が脚本を手がけた『未来からきた少年　スーパージェッター』[234]が作られる。『ビッグＸ』は細胞を巨大化させる薬品の力で少年が巨人となって悪と戦い、『スーパージェッター』は未来からタイムマシンに乗ってやってきた少年が未来科学の力を駆使して悪と戦う。65 年には『宇宙パトロール　ホッパ』[235]『宇宙少年ソラン』[236]『宇宙エース』[237]『遊星少年パピイ』[238]など、宇宙人に力を与えられた少年、あるいは、本人が宇宙人である少年が悪と戦う作品が次々と作られ、「宇宙少年もの」と呼ばれるジャンルが形成される。

63 年にはロボットを題材とした作品が多く作られたにも関わらず、それがすぐに「宇宙少年」へと移行していったことは、少年向け TV アニメが必要としたのはロボットではなく、「科学の力で悪と戦う少年」という「男の子の国」的な設定であったことを示している。ロボットというギミックは、72 年の『マジンガーＺ』によってロボットアニメと呼ばれるジャンルが誕生するまで、TV アニメの重要な要素とはならなかった。『マジンガーＺ』に登場するロボット、マジンガーＺは、中に人が乗って操縦する巨大なロボットであるという点で、自分の意志で動く等身大のロボットであるアトムやエイトマンと一線を画していた。原作者である永井豪は、『マジンガーＺ』がヒットした理由を、中に人を乗せるロボットは、子供が科学の力で超人になるという夢を具現化したものだったからだとする。

> 「マンガは時代を映す」というテーマに関して、もう一つ僕の作品を例にとりますと、『マジンガーＺ』という作品を描いたのは、日本がちょうど高度成長の勢いの真っ只中にある時でした。その前々年くらいに大阪万博が開催されて、人々の科学に対する信頼とあこがれはとても強く、「21 世紀はバラ色の科学万能時代になる」みたいな雰囲気が、日本中に溢れていた気がします。（中略）
>
> 何故、こんなにも『マジンガーＺ』が人気になったかというと、科学万能時代の到来を信じて待ち望む、当時の人々の願望を反映していたからだと思います。科学のすさまじい進歩とオートメーション技術の発達で、家の中には便利な電化製品が増え、文明の利器のお陰で、人々の生活には余暇を楽しむ自由な時間が増えました。そこで人々は、この延長線上には「必ずや輝く未来が待ち受けている」と期待したんですね。
>
> 大人達は「将来、辛い仕事はロボットがすべてやってくれて、人間はそれを管理しさえすれば、あとは遊んで暮らせる」みたいな期待をし、子供達は「自分は体が小さいし力も弱いけれど、大きいロボットを待つことが出来れば、いじめっ子を簡単にやっつけられるから、もうこの世に怖いものはなくなる」とかの夢を抱いたんじゃないでしょうか。そして『マジンガーＺ』は、そんな人類

233 『ビッグＸ』1964-1965、原作・手塚治虫。
234 『未来から来た少年　スーパージェッター』1965-1966、監修・河島治行。
235 『宇宙パトロール　ホッパ』1965、演出・藪下泰次他。
236 『宇宙少年ソラン』1965-1967、原作・福本和也、宮腰義勝。
237 『宇宙エース』1965-1966、原作・吉田竜夫、総監督・笹川ひろし、木下敏雄。
238 『遊星少年パピイ』1965-1966、演出・山本功他。

の期待に、しっかりとシンクロしていったんだと思うのです。[239]

つまり、アトムやエイトマンのような自分の意志で動くロボットよりも、マジンガーＺのような操縦者である少年と一体化するロボットの方が「科学の力で悪と戦う少年」という主人公像を実現するのに適していた。『桃太郎』的な「男の子用の物語」の伝統を引き継ぐ「男の子の国」は、日本の TV アニメでは、マジンガーＺによってより理想的な形で実現されたといえる。

２．「科学的リアリズム」が「男の子の国」の主人公にもたらす可能性と限界

現代の戦うマンガ・アニメを考える上で、科学は無視できない要素としてある。大塚の議論に戻れば、大塚もまた戦争期のマンガが生み出した現代マンガにつながる四つの特徴の一つに「科学的なリアリズム」をあげている。大塚の考える「科学的なリアリズム」とは「メカや兵器を極めてリアルに、かつフェティッシュに描く作法」[240]を指す。機械や兵器をまるで設計図からおこしたように精密に描く技術はすでに戦前の段階で成立していた。日本初の長編アニメ映画であり、手塚が多大な影響を受けたことで知られる『桃太郎　海の神兵』[241]では、日本の空挺部隊のメカニックが細部に至るまで精密に描きこまれた。戦中に培われてきたメカや機械の表現が、「男の子の国」を戦後のマンガやアニメが実現していく上で大きく役立ったことは間違いない。おかだえみこは『海の神兵』を戦後日本アニメの「リアル」志向を予告したものと考える。

> また、「海の神兵」では、落下傘部隊を乗せた輸送機が雲に突っ込み、高速で飛行する窓に当たった雨の水滴がじりじりと横に走るという表現がある。新幹線の登場まで、一般人の体験し得なかった現象がアニメに記録されていたのだ。リアルに、リアルに……長編ではある程度当然のことであるが、これもまた日本のアニメの行く末を示している。[242]

「リアル」の語はもともと「リアリズム」の略語であるが、日本のマンガやアニメにおける「リアル」の観念は、機械やメカを細部まで精密に描く技術と共に成立したものと考えられる。大塚は、この「リアル」の観念を人が傷つき死んでいく様を描く「リアリズム」とつながるものとする。メカや兵器を精密に描くためには、線遠近法に基づく描写をマンガに導入することが必要となる。線遠近法の導入はマンガの画面を平面的なものから奥行きがあるものへと変えていく。それは、マンガの画面を演劇の舞台のような平面的なもの

---

239 永井豪「マンガは時代を映す」『マンガは時代を映す』東京書籍、1995 年、p.177。
240 大塚英志『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』角川書店、2005 年、p.53。
241 『桃太郎　海の神兵』1945、演出・脚本・瀬尾光世。
242 おかだえみこ「日本のアニメ　７０年の軌跡」『アニメの世界』新潮社、1988 年、p.114。

から映画のスクリーンのような奥行きのあるものへと変えることを意味する。その結果、戦争期の日本マンガのもう一つの特徴である「映画的な演出理論」がマンガに取り入れられることになる。「記号的な身体性」を持つキャラクターは「科学的なリアリズム」によって「映画的な演出理論」の空間を生きることになる。大塚は、そのことを「傷つかない身体」を持ったキャラクターが「傷つく身体」を描くための空間の中で生きる、ということだと考える。

今日では、マンガ・アニメの背景や機械類を線遠近法で描くことは、作品に「リアル」な感じを与えるために必要不可欠な技術として定着している。線遠近法や精密な描写は数学的な作図法がその基本となっている。線遠近法や精密な描写によって作られた図像が「科学的リアリズム」に則った「リアル」な図像だという認識は、それが科学的な知見に基づく作図法によって作られることによって生まれる。「リアル」な図像は、単にそれが何を描いたものであるかを示すだけではなく、それがどのような作図法によって作られたものであるかを示すことで、それが「リアル」なものであるということを鑑賞者に対して示している。「男の子の国」の「科学技術」も、これらの作図法によって描かれることで「科学的リアリズム」に則った「リアル」なものだと認知される。しかし、科学は単に不可能を可能にする技術を生み出すだけのものではない。科学は可能性と同時に、人は傷つけば倒れる、死んだ者は生き返らない、無から有が生まれることはない、などいった自然法則を科学的真実として人々に提示する。そして、「リアル」な図像は、自己が「科学的リアリズム」に則ったものであることを示すことで、その図像に描かれたものが科学的真実によって束縛されるべきものであることも同時に示してしまう。つまり、「科学的リアリズム」の存在が意識されると同時に、死に代表される人間の限界もまた意識されることになる、ということである。

このことは、「科学技術」によって悪と戦う力を得る「男の子の国」の主人公は、常に矛盾にさらされていることを意味している。主人公に敵に勝ち続ける理由を与える「科学技術」と、それを図像として描くための技法が、描くことさえできればどんなことでも可能であるはずのキャラクターと現実の人間が持つ限界を結びつけてしまうという矛盾である。架空の少年に無限の可能性を与えるためのものが、同時に主人公に限界を与えてしまうのである。ただし、この矛盾は次の二つの条件のどちらかが成立しない限り、表面化することはない。一つ目の条件は、科学の万能性に対する信頼が揺らぐことである。万能性が信じられる限り、今ある限界は科学の発展によっていずれは克服されるものと考えられる。二つ目は、科学技術によって作られた兵器は実際には人殺しのための道具であり、その殺害の対象には自分も含まれうるという犠牲者の視点を作者または読者が獲得することである。科学の力によって自分が被害を受ける可能性が認知されない限り、科学技術は主人公の自己実現の手段としてのみ認識される。そして、戦後の日本において、この二つの条件は両方とも成立していた。1970 年代に、科学技術によってもたらされるはずの未来は実際には来ないことが認識された段階で、科学が万能ではないことが明らかになっていたし、

第二次世界大戦の敗戦で、日本人は自分自身が科学技術の犠牲者となる経験を得ていた。[243]
この二つの条件の成立は、日本のマンガやアニメに大きな影響を与えることになる。

２－１．70 年代における科学の万能性に対する信頼の揺らぎ

小松左京は、1968 年の子供向けの SF 小説『空中都市００８　アオゾラ市のものがたり』で 21 世紀の世界を次のように描く。

> そのころの世界は、きっとすばらしいものになっているでしょう。町はきれいになり、すばらしいビルがたち、町を歩いても自動車にひかれることもなく、工場のけむりや、排気ガスで、空がよごれるようなこともなく、大きな町の空は、いつもあおあおとすみわたっているでしょう。(むろん、雨やくもりのときはべつですよ。)
> ――「空中都市００８」は、そんな時代の、大きな都会の話です。世界じゅう、どこへでも、すごく速い、大きなジェット機で三時間ぐらいでとんでいけます。もちろん、月へもいけます。ちょっとお金がかかると思いますがね。それから――世界じゅうで、戦争はなくなり、病気もほとんどすぐなおるようになり、まずしい人たちもなくなっているでしょう。
> もしきみたちが大人になっても、まだそんな世界ができていなかったら――きみたちでつくってください。そのとき、おなかん中で、
> （ちぇっ、むかしの大人って、だらしがなかったんだなあ。）
> と思ってもかまいません。[244]

小松の小説が想定した子供たちが、大人を「だらしがない」と思うことができるのは、それは、大人と子供で共有している「未来」が同じであり、その「未来」がどれだけ達成されているかという基準で現代社会を評価することが可能であったからである。しかし、その「未来」が失われた時、そのような基準で大人や現代社会を評価することはできなくなる。また、自分を大人に代わって「未来」を実現する存在と規定することもできなくなる。森川嘉一郎は、小松が想像したような未来像は 70 年代に入って急速に衰えたとする。

> 科学技術による絶え間ない前進がもたらす輝ける未来、という高度経済成長時代に共有されていたビジョンは、七〇年代に入って、急速に色褪せてしまった。八〇年代の中頃には、このような状況を反映して出現した新しい人格が、「オタク」という呼び名によって見出されるようになった。彼らは性格として、科学を信仰し、大志を抱くはずだった少年たちである。それゆえこの〈未来〉の

---

[243] 「敗戦」という言い方をしたのは、もし戦争に勝っていたならば、同じ犠牲も、勝利の栄光と陶酔によって美しい記憶となり、悲惨や苦痛と切断される可能性もあるからである。
[244] 小松左京『空中都市００８　アオゾラ市のものがたり』講談社、2003 年、p.5。初出、「アオゾラ市のものがたり」『月刊 PTA』サンケイ新聞、1968 年。

喪失によって受ける打撃が、ひときわ大きかったのである。彼らはアニメやゲームといった趣味に、退行していった。[245]

小松は21世紀には世界のどこへでも3秒で飛んでいける飛行機が世界各地を結んでいると考えたが、その夢を実現するための超音速旅客機の開発は小松の予想通りには進まなかった。アメリカの開発計画は頓挫し、英仏が共同開発したコンコルドは、実用化はしたもののその運用は限定的なものに留まった。その代わり、超音速旅客機が完成するまでのつなぎとして開発され、完成後は貨物機に転身する予定だったジャンボジェット機が世界の翼として長期にわたって活躍することになる。森川はスマートな超音速旅客機を禁欲的な機能美を特徴とする近代主義的デザインのモデルとする。国家プロジェクトによる超音速旅客機開発の挫折と、ずんぐりむっくりなジャンボジェットの成功、特に、子供が描いた鯨の絵をジャンボ機にペイントしたマリンジェットの成功は、飛行機が「未来的科学技術や国家の威信を背負っていたそれまでの飛行機が宿す美的オーラ」[246]を喪失したことを示すものであった。

斉藤は「男の子の国」を「未来と宇宙と戦争の世界」としたが、その「未来」像は、70年代に大きく変化した。斉藤は「アニメの国」は「大人社会の縮図＝模型」であり、「男の子の国」を「戦後の日本を支配してきた滅私奉公の企業社会と相似形をなしている」[247]とする。高度経済成長が終焉し、日本の経済や社会の状況が大きく変わったことで、「男の子の国」も変質を余儀なくされることになった。60年代のTVアニメに登場した未来の機械類は、その多くが流線型のなめらかな形をしていた。小松の『空中都市008』は、NHKで放映されるTV人形劇（1969-1970）の原作として書かれた作品であるが、その人形劇に登場する未来の機械類も滑らかな形をしていた。その形は、未来の機械は空気の抵抗が少ない無駄のない形をしているはずだ、という未来の予想に基づいて想像されたものであった。しかし、80年代のアニメブームを代表する作品『宇宙戦艦ヤマト』『銀河鉄道999』[248]『機動戦士ガンダム』は、いずれも未来を舞台にしたスペースオペラであったが、その形は未来の予想から生まれたものではなく、過去に存在した機械や兵器を再構成することで作られた。『ヤマト』では第二次世界大戦に沈没した戦艦大和が地球の危機に復活して宇宙に飛び立った。『999』は、蒸気機関車C-62が星間鉄道に生まれ変わり、少年を乗せて宇宙を走った。『ガンダム』では、「モビルスーツ（直訳すればエンジン付きの宇宙服）」という名のまるで鎧武者のようなロボットが宇宙空間で敵と戦った。そこに登場する兵器類は、禁欲的な機能美を特徴とする近代主義的デザインには程遠い、無駄だらけのデザインであった。だが、武器を「極めてリアルに、かつフェティッシュに描く作法」には都合の良いデザイ

---

245 森川嘉一郎『趣都の誕生　萌える都市アキハバラ』幻冬社、2003年、p.234。
246 同書、p.214。
247 斉藤美奈子『紅一点論　―アニメ・特撮・伝記のヒロイン像―』ちくま文庫、2001年、p.35。初出、ビレッジセンター出版局、1998年。
248 『銀河鉄道999』1978-1981、原作・松本零士。

ンでもあった。なぜなら、この「作法」は、細部を執拗に描きこむことによって実現されるからである。超音速旅客機に代表される流線型の無駄のないデザインは滑らかで凹凸もない。表面にはつなぎ目もあるが、それは現在の技術的限界によって生じたものであり、本当はそのようなものがないことが理想である。無駄の無いデザインにおいては、細部は作りこむべきものではなく捨象されるべきものである。それに対し、戦艦の砲塔や艦橋がにょきにょき突き出たデザイン、蒸気機関車のピストンや車輪、煙突を持つデザイン、鎧武者の頭に角を生やしたデザインなどは、ごつごつしており凹凸だらけである。そのデザインは無数の細部から成り立っており、その細部は過度に強調されるべきものとしてある。細部を精密に描きこむことによって「リアル」を生み出すという手法は、〈未来〉の喪失により、より大きな発展可能性を獲得した。もともと、「作法」を必要とする情熱は、科学少年の未来志向だけではなく、メカや兵器に対する執着そのものも原動力としていた。そして、70 年代における未来の喪失の結果、未来志向は後景にさがり、メカや兵器に対する執着が作品の構成原理となっていく。その変化は、「未来」を自分の将来にある可能性ではなく、自分の執着を形象化するための架空の舞台に変えた。80 年代のアニメで描かれた「未来」は現在の延長線上ではなく、自分の趣味の延長線上にある。『空中都市 008』で描かれた未来が、いつか必ずやって来る未来であったのに対し、『ヤマト』や『999』、『ガンダム』で描かれた「未来」は、たとえそれがどんなに「リアル」に描かれていても、けっして来るはずのない「未来」だったのである。

２－２．敗戦の経験による犠牲者の視点の発見

現在のマンガやアニメは、記号的なキャラクターと数学的な作図法に基づく「リアル」を一つの図像の中に共存させる技術によって成立しているといえる。大塚の議論の重要性は、その技術的基盤それ自体が傷つき倒れる身体をキャラクターに要求する可能性を孕んでいることを指摘している点にある。「傷つく身体」を描くための空間で「傷つかない身体」を持つキャラクターを描くその矛盾と葛藤は、大城のぼるに代表される国策下で作品を作り続けたマンガ家たちの作風の変化の中に見出すことができると大塚は主張する。その矛盾と葛藤の結果、「記号的な身体性」を持つキャラクターは、手塚の『勝利の日まで』のトン吉君が米軍機に機銃掃射されるシーンにおいて「リアリズム的身体」を獲得することになる。

> つまり、大城がかつて直面せざるを得なかった、リアリズム的な科学兵器と、ミッキーマウス的なキャラクターが一つの画面の中に存在してしまう矛盾が、実際に戦争体験を経ることによって、手塚の中でキャラクターの身体性の中にリアリズム的な身体を導入するという新しい方法に結びついたと考えられます。
>
> 戦争が日本のまんがに与えたものは、まず兵器的なリアリズムの導入、それから、その兵器的な

リアリズムとキャラクター的なリアリズムが共存することの矛盾。そして、その矛盾の中で、キャラクター的な絵柄＝記号を捨てないままに、手塚まんがのキャラクターは「死」というリアリズム的な身体性を持たされてしまったわけで、それはきわめて特異なキャラクターのあり方です。

そしてこのことが結果的に戦後まんがの最大の特徴となっていくのです。[249]

トン吉君の死の描写が記号的な表現を逸脱せざるを得なかったのは、死んだのが憎むべき敵ではなく、読者の感情移入の対象となるはずの主人公であったことによる。大塚は、トン吉君が米軍機を見上げていたのと同じ角度から手塚もまた米軍機を見上げていた可能性を指摘し、『勝利の日まで』に見られる映画的手法とそれと共にある死の表現は、手塚の経験から生まれたものと指摘する。逆に言えば、兵器に対するフェティッシュな執着が死への恐怖を上回ってしまった時、「科学的リアリズム」は死の表現につながらない。田宮模型の創業者、田宮義雄の息子であり、田宮模型を世界有数の模型会社に育て上げた功労者である田宮俊作は、戦争中に米軍機を見た経験を次のように回想する。

三菱重工の工場が爆撃された三日後のこと。学校の昼休みの時間、級友の堀内君が教室の窓から、遠方をジーっと見ていました。

「おい堀内、なにを見ているんだ」と声をかけると、ふり向きもせず、黙って久能山のほうを指さすのです。その方角に目をやると、山の深い色と重なって見えにくかったのですが、飛行機らしい姿が見えました。

「零戦だ」「雷電だ」と、みんな大騒ぎです。

こっちへと向かって来るので、大喜びで教室から飛びだして屋上に行き、みんなで手を振りました。飛行機はまっすぐやってきました。そして輪郭がはっきりわかる距離になり、あわてました。アメリカの戦闘機だったのです。空襲警報が鳴らないので、私たちはてっきり日本機だと思ったのです。

あとでわかったのですが、爆撃した三菱重工の破壊ぶりを確認するためにやってきたのでした。駿河湾すれすれに飛来し、まんまと監視の目をすりぬけてしまったのです。

「コルセアが来た！」

機体の色は日本機と違って濃いブルー、主翼は日本の戦闘機にはないガルタイプでした。当時の飛行機大好き少年ならだれもが持っていた「敵味方識別表」にでているアメリカの代表的な艦載機コルセアＦ４Ｕでした。それが、突然目の前にあらわれたのです。

コルセアは三機。高度百メートルぐらいの低空飛行でグングン迫ってきます。パイロットの顔がはっきりと見えました。こっちを見おろしています。私の視線も、吸いついたように戦闘機から離れませんでした。

学校中、さけび声と逃げまどう足音が響いていましたが、私には怖さよりも感激のほうがまさっていました。敵機だけど、あこがれの戦闘機をこんな間近で見られたのですから。友だちは、クモ

[249] 大塚英志『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』角川書店、2005 年、p.112。

の子を散らすように逃げました。ずっと見ていたいけど、やはり逃げねばと、私も屋上から三階の教室に急いで戻りました。たったひとり教室にとどまっていた堀内君は、窓のところで微動だにせず食い入るように戦闘機を見ていました。

私は「堀内、逃げろ！」とさけびました。

チラッとこっちを見た彼の目はらんらんとしていました。生命の危険があったにもかかわらず、冷静に敵機を"鑑賞"している姿に、私は凄みを感じました。[250]

模型趣味は、マンガやアニメと同等、あるいはそれ以上に、機械を「極めてリアルに、かつフェティッシュに描く作法」に依存して成立するジャンルである。そして、プラスチック製の模型によって展開されるミリタリー趣味が、戦争に対する批判的な視線を持つことは難しい。その理由は、兵器によって死ぬ人間という視点がそこには欠けがちだからである。その視点の存在を田宮が意識するようになったのは、ドイツの「インターナショナル・トイフェア」で初めて戦車模型の展示をした時だという。[251]ソ連軍とアメリカ軍の戦車に街を蹂躙された経験を持つドイツ人たちは戦車模型に拒絶反応を示し、ドイツ軍の戦車に対してすら苦虫を噛み潰したような顔をしたという。田宮は、そのフェアで知り合った模型店の店主から、戦車模型をショーウインドウに展示したら投石でガラスを割られた、という話を聞かされる。

ミリタリーモデルが戦争玩具であり、被害者に対する配慮を欠いているという批判を、田宮は間違った批判だと主張し、それはジオラマの発展を見ればわかると反論する。田宮模型は 1968 年に模型に添えるための人形を販売し好評を得る。田宮は戦車模型に添えるための人形や軍用車両を MM シリーズと名づけて次々と発売する。MM シリーズは、模型を単体で遊ぶだけではなく、複数を並べて情景（ジオラマ）を作るという新しい楽しみを提案したことで模型史の転換点となった。歴史の中の一場面を切り出すことで成立するジオラマには、単独の模型にはない物語性が必要となる。

ドイツで知り合った模型ファンに、アドルフ・パリスさんという方がいます。はっきりいって、彼の作る兵士像は、ジオラマを作り慣れた人には拙劣な工作技術に思えるでしょう。しかし、ドイツの元・陸軍兵士であったパリスさんの描く"撤退する行軍の情景"には、テクニックだけでは描ききれない悲哀と詩情がにじみ出ていました。疲れきった兵士が川岸で足をのばしていたり、ある兵士は仮眠をとっていたり。しかし道路にすえつけられた対空砲は、依然として空をにらみ緊張がつづいている……。

パリスさんの味わい深い情景に触発されて、私は MM シリーズに「ドイツ休息兵セット」を加えました。ジオラマが流行りはじめたころは、クライマックス的な戦闘シーンにかたよっていました。

---

[250] 田宮俊作『田宮模型の仕事　木製モデルからミニ四駆まで』ネスコ／文芸春秋、1997年、p.18。
[251] 同書。p.133。

ですが、現在は「つかの間の休息」や「作戦会議」など、人間の心理に焦点をあてたもののほうが多いのです。

もし機会があったら、タミヤが発行している「情景写真集」をごらんください。ミリタリーモデル・ファンの描く“一瞬の情景”に、きっと人間の内面的なドラマを感じるはずです。[252]

「撤退する行軍の情景」や「ドイツ休息兵セット」を販売することが戦争玩具批判の回答になりうるかは疑問であり、田宮の主張には客観性を欠いた自己正当化の傾向がある。しかし、戦争の犠牲者に対する配慮が、悲哀に代表される内面描写の導入につながったことには、注目する必要がある。戦争には必ず犠牲者がいるという事実と、その犠牲者に対する配慮の必要性が作り手に認識された時、武器を「極めてリアルに、かつフェティッシュに描く作法」と内面描写とを結びつけるための模索が始まる。そして、この模索は物語の登場人物を、勝利の栄光や戦いのカタルシスとではなく、死や疲労といった悲哀と結びつける。それは作品の主人公に死と疲労という限界を与えることでもある。

３．敗戦によって崩壊した「男の子の国」と、アニメによるその再構築

「男の子の国」の主人公を矛盾に陥れる二つの条件に共通するのは、条件の成立によって、主人公が持つ信条の正しさと科学の力との結びつきが失われてしまうことである。前者は主人公の理想が科学の力で実現されるとは限らないということを意味し、後者は主人公が科学の力によって破滅させられてしまう可能性があるということを意味するからである。そのため、「男の子の国」は二つの条件のどちらか一方の成立によって解体の危機を迎える。

「男の子の国」の最初の危機は、第二次世界大戦での敗戦の経験によってもたらされた。「男の子の国」のモデルケースが実際の作品において最も理想的な形で実現したのは、まだ日本の勝利を信じることができた頃に書かれた「少年軍事愛国小説」と呼ばれる一連の作品においてであった。その一例が平田晋策の『昭和遊撃隊』である。『昭和遊撃隊』は、1934 年 1 月から 12 月までの 1 年間、少年倶楽部に連載された小説で、単行本が三十刷り以上刷られた人気作である。平田は軍事評論家として少年倶楽部の記事や少年向けの軍事解説書を書くなどの活動をしており、その知識と経験は『昭和遊撃隊』でも、軍事兵器の詳細な説明などに生かされている。そして、小説冒頭には、次のようなメッセージが書かれた。

これは小説だ。しかし、たゞの小説ではない。ここに書かれる事柄は、今少年である讀者諸君が、立派な日本の若者となる頃、既に事實となつてゐるかも知れないのです。そのつもりで讀んでください。[253]

[252] 同書、p.135。
[253] 平田晋策「昭和遊撃隊」『少年倶樂部』21(1)241、大日本雄弁会講談社、1934 年 1 月、

このメッセージも真実味を帯びたものとして当時の少年たちには受け取られただろうと考えられる。竹重泰見は『昭和遊撃隊』のような作品を通して、当時の少年たちは軍国イデオロギーを自ら積極的に取りいれたとする。[254]

『昭和遊撃隊』は、主人公、清の兄である武田博士が大戦艦を上回る攻撃力、防御力を持ちながら世界一の高速を誇る軽巡洋艦「最上」を開発したところから話は始まる。その武田博士に対し、A国（米国）[255]のフーラー博士が最強の爆撃機「荒鷲」を発明し挑戦してくる。大艦隊で日本に攻め寄せてくるA国に対し、日本軍は最上を旗艦とした新兵器部隊「昭和遊撃隊」を組織し対抗する。フーラー博士は、荒鷲爆撃機に続き、フーラー毒液やライオン戦車などを次々と発明して日本軍を苦しめる。しかし、日本の科学者たちはフーラー毒液を無効化する長岡液など様々な新兵器を開発してA国の兵器を無力化していく。そして、ついに武田博士の最高傑作、潜水艦「富士」が完成する。富士はロケットの力で空を飛ぶことができる飛行潜水艦である。空飛ぶ富士は空中戦でフーラー博士の荒鷲爆撃機を打ち破る。ここにA国の野望は潰え、東洋の平和は守られる。

『昭和遊撃隊』のストーリー内容は軍拡競争以外には何もないに等しく、斉藤の揶揄する「異常な軍拡志向」持つ軍事国家であるところ「男の子の国」にぴったりあてはまる。そして、全編にわたって、この軍拡競争の勝者は日本人であるという自信が強調される。

　諸君、われらのまちにまつた潜水艦「富士」が、とうとうそのすがたを戰場へあらはした。
　艦尾からロケツトの白い火をはいて、東の海へまつしぐらに急行する。
　空中速力は二千キロ以上出るのだが、いまはわざと速力をおとして八百キロだ
「おゝ、あれが武田博士の秘密軍艦か？　ふーむ、すごいぞ。」
立川中將は、下總の山かげへきえてゆく「富士」のすがたを見おくつて、いかにも痛快そうに、
「えいッ、えいッ。」
　と、長船の銘刀をうちふった。
　捕虜のスミス中佐は、おどろいて、ふるえている。
　立川中將は、その目の前へ、氷のやうな秋水をつきつけ、
「中佐、この刀を見られよ。これには日本武士のたふとい、たましいがこもつてゐるのだ。この匂、この光、世界のどこに、こんなうつくしい、神々しい武器があらうか。それから、いま、あの山かげにきえた潜水艦『富士』、あれこそは、日本科學の結晶だ。『荒鷲』爆撃機も『ライオン』戰車も、

---

p.69。『昭和遊撃隊』のテクストは、できる限り『少年倶楽部』の初出によった。引用文も原文にできる限り忠実に記載したが、くの字点のみ仮名にひらいた。

[254] 竹重泰見「平田晋策論　――『昭和遊撃隊』の面白さ――」『学芸国語教育研究』第24号、東京学芸大学国語科教育学研究室、2006年12月、p.33。

[255] 連載第一回、第二回、第三回では、A国ではなく米国と表記されていた。第四回は原本にあたれなかったため確認できていない。第五回で表記が米国から〇国に変わる。そして、第六回以降、A国の表記が使われるようになる。

ひとたび『富士』の前へ出たら、あわれな蟷螂（かまきり）の斧ぢやないか。この日本刀のたましいの力と、あの『富士』の科學の力を、一つにしたのが、日本の軍隊ですぞ。この神聖な軍隊が守る神州を、きみらのどろ足でけがされてたまるものか。スミス中佐、きみらは太陽に刄向かう世界の敵ですよ。」[256]

平田は、『昭和遊撃隊』の二年前に出版した少年向けの軍事解説本『われ等の陸海軍』で、満州で戦う日本陸軍を「これこそがほんたうに東洋の平和を守り、満州の平和を守る神の姿だ」[257]と褒め讃えている。『昭和遊撃隊』は現実の日本が行っていた侵略を正当化する理念を、物語の形で体現したものといえる。日本科学の結晶である富士は、日本武士の魂の力を持つ主人公たちによって作られ操縦される。その勇姿は主人公の正しさの表象そのものである。『昭和遊撃隊』では、科学の力、民族の魂、世界レベルの正義は、神聖な国を守る軍隊によって一体になる。科学、魂、正義が神の如き国家組織によって一体化することで、主人公たちはどんな恐ろしい敵にも打ち勝つ力を獲得することができる。

しかし、敗戦の結果、国家や軍は神聖なものというイメージを失い、その科学、魂、正義が神の如き国家組織によって一体化するという幻想を維持できなくなる。敗戦直前の日本の空を実際に飛んでいたのは日本軍の新兵器ではなく、アメリカ軍のB-29爆撃機であった。空飛ぶ超兵器が自分たちの敵であり、抵抗する術もなく恐怖を抱きながらその兵器を見上げねばならなくなった時、科学の勝者になるのは自分たちであるという自信は失われることになる。

戦後の日本の戦うマンガやアニメには、敗戦で維持できなくなった幻想を様々な方法で再構築し、「男の子の国」を回復しようとする試みがみられる。岡部いさくは『鉄人２８号』の基本設定を、第二次世界大戦において日本は、科学の力ではアメリカに負けていなかったという言説と同じモチーフを用いたものだと指摘する。それらの言説は、開発が終戦に間に合わなかったり、企画のみで終わってしまったりした兵器が持っていた可能性と先進性を過度に強調することで、当時の日本工業が世界でも最高レベルの技術水準を持っていたと印象づけようとする。

しかし「鉄人２８号」の基本設定の中の“太平洋戦争末期に、日本は連合国のいかなる兵器も上回る性能の画期的新兵器を開発していたが、結局間に合わず戦局の挽回はかなわなかった”というモチーフは、実はこの魅力あるロボット漫画の古典に限られたものではない。

中島飛行機の超重爆「富嶽」や先尾翼戦闘機「震電」などの飛行機にしても、イ―４００潜水艦や空母「信濃」にしても、それらにまとわりつく神話（筆者註：これらの兵器の開発が戦争に間に

---

256 平田晋策「昭和遊撃隊」『少年倶樂部』21(12)196、大日本雄弁会講談社、1934年12月、p.137。
257 平田晋策『われ等の陸海軍』大日本雄弁会講談社、1932年、p.27。

合っていたら、日本は戦争に勝てたかもしれないという神話[258]）の中心には、鉄人２８号と同じモチーフがあるのではないだろうか。一般的な工業力はともかく、先端的な技術力では日本はアメリカに負けていなかったと思いたい、負けていなかったはずだ、負けていない、という願望は、鉄人２８号という漫画を支えるとともに、「震電」などの神話を今日までも伝えているのである。[259]

ロボットアニメの元祖といわれる『マジンガーＺ』もまた再構築を試みたアニメである。世界征服を企む悪の科学者ドクターヘルは、自分が率いる怪物ロボット「機械獣」を強化するため、完全無欠の金属「超合金Ｚ」を手に入れようと富士山の麓にある光子力研究所を襲う。主人公兜甲児は超合金Ｚ製のロボット「マジンガーＺ」に乗ってそれを迎撃する。これが『マジンガーＺ』の基本的なストーリーである。

「超合金Ｚ」は、富士山の山麓でしかとれない「ジャパニウム」という物質から作られる。つまり、マジンガーＺは日本人だけが作ることができる無敵のロボットなのである。敵のドクターヘルは、どこの国の人間であるかは名言されていないが、白人と思われる容貌をしている。彼は地中海の孤島バードス島から古代ミケーネ帝国の遺跡を発見し、その遺跡の地下室で機械獣を手に入れる。古代ミケーネ帝国は、古代ギリシャ以前に存在していたミケーネ文明から名前をとった架空の帝国である。企画段階のプロットでは、ミケーネ人は古代ギリシャ文明の担い手アテナ人の祖先であるとされており、[260]ミケーネ帝国は西洋文明の起源であることが示唆されていた。つまり、『マジンガーＺ』は、悪の白人及び白人の文明が日本を侵略し、正義である日本の科学がそれを撃退するという内容であった。

このような、マンガや TV アニメによる「男の子の国」の再構築の一つの頂点が、80 年代アニメブームの始まりを告げる作品といわれる『宇宙戦艦ヤマト』である。2199 年、地球は謎の異星人ガミラス人[261]の「遊星爆弾」による攻撃を受け、地表は放射能に汚染され壊滅寸前となる。しかし、14 万 8 千光年彼方のイスカンダル星の女王スターシャから、光速を超える宇宙船を作るためのエンジン設計図が届く。設計図には、設計図をもとに宇宙船を作り、地球を救うことができる放射能除去装置コスモクリーナーをイスカンダルまで取りに来るようにというメッセージが添えられていた。地球連邦政府は海底に沈んだまま

---

[258] ここで岡部がイメージしているのは、おそらく架空戦記と呼ばれる小説の一ジャンルである。架空戦記とは、「あの時に日本がこのような決断をしていたら、戦争の結果は違うものになっていたのではないだろうか」という空想に基づいて if の世界の戦記を書くというものである。これらの戦記では、岡部があげた兵器が登場し大戦果をあげることが多い。
[259] 岡部いさく「マンガ／アニメに登場する空想ロボット兵器」『軍事研究』36 巻第 7 号、ジャパン・ミリタリー・レビュー、2001 年 7 月、p.68。
[260] 高円寺博「アイアンＺプロット」赤星政尚編『鉄の城　マジンガーＺ解体新書』講談社、1998 年、p.22。アイアンＺは、企画段階でのマジンガーＺの名前。
[261] ガミラス人のガミラス帝国はナチスドイツをイメージした国であった。第二次世界大戦では、ナチスドイツは日本と同盟関係にあり、戦争期の少年軍事愛国小説でもドイツ人は主人公の味方になることが多かった。しかし、戦後の娯楽作品ではナチスドイツは悪の象徴となった。架空戦記では、日本とナチスドイツは敵対関係になり、日本がナチスドイツを打ち破って世界の救世主となるという展開がよくみられる。

になっていた戦艦大和を改造して、「宇宙戦艦ヤマト」に再生する。ヤマトはガミラス人の妨害を斥けながらイスカンダルへと向かう。その途上、ガミラス星がイスカンダルの双子星であることが判明し、ヤマトは単艦でガミラス星へと乗りこみこれと戦う。そして、ガミラスを滅ぼしてイスカンダルに辿りつき、コスモクリーナーを手に入れる。

「遊星爆弾」によって壊滅した地球は、空襲によって廃墟となった日本の暗喩であり、宇宙の海を渡って敵の本拠地を叩き、これを滅ぼす宇宙戦艦ヤマトの活躍は、太平洋戦争で戦艦大和に果たしてもらいたかったと少なからぬ人々が思っている役割であるということは、すでに多くの人々に指摘されるところである。『宇宙戦艦ヤマト』は、日本人がこうだったら良かったと思う太平洋戦争をスペースオペラという枠組みで作り出したものといえる。太平洋戦争を自分たちに都合の良いように再演するという『ヤマト』の性質は、続編の映画『さらば宇宙戦艦ヤマト』でさらに極端化する。『さらば宇宙戦艦ヤマト』の敵、白色彗星帝国は、役に立ちそうな星は侵略して植民地にし、興味の無い星は破壊する、ということを繰り返しながら地球へと近づいてくる恐怖の侵略者である。圧倒的な軍事力を背景に宇宙の海を押し渡ってくる白色彗星帝国は、太平洋を押し渡って日本へと攻めてきたアメリカの暗喩であることもすでに指摘されるところである。その暗喩が意識的なものであったことは、白色彗星人の名前が第二次大戦当時のアメリカ艦隊の提督の名前をもじったものであることが示している。この映画では、ヤマトは白色彗星帝国と死闘を繰り返し、最後に特攻によってついにこれを討ち果たす。

吉本隆明は、『さらば宇宙戦艦ヤマト』を見て大きな衝撃を受けたと告白する。吉本は『ヤマト』のような「宇宙フィクション映画」が映画芸術として評価されない傾向があるのは、「メカニカルなトリック撮影と新規な映像の追求が、盛られたドラマの内在性と分裂し、異和や分裂を拡大してしまうから」[262]だとする。よって、映像技術の思想とドラマの思想の一致がなされるかどうかが「宇宙フィクション映画」の出来栄えを決める。吉本は、『さらば宇宙戦艦ヤマト』をこの種の映画の中で最も出来栄えが良く、面白かったものだと評した。吉本は『さらば宇宙戦艦ヤマト』のドラマの思想を次のように説明する。

> だが〈スター・ウォーズ〉をヤンキー式のスリル・スピードの面白おかしい西部劇とすれば「さらば宇宙戦艦ヤマト」はおおまじめに観客を泣かせる真情の迫力をもった日本的な特攻物語であるといえよう。登場する大和の搭乗員たちは、いずれも旧帝国軍人の思想の最良の部分がもっている倫理を、そっくりそのままうけ継いだ〈男らしさ〉と〈勇気〉と〈献身〉と〈健康さ〉の権化であるように設定されている。吉田満の手記『戦艦大和ノ最後』が手法によってではなく、描かれた事実の強烈さで衝撃をあたえるのとおなじような意味で「さらば宇宙戦艦ヤマト」は日本的な心情の観客、つまりわたしたちすべてに、衝撃を与える要素をもっている。旧帝国軍人の最良の部分の〈献身〉や〈自己犠牲〉や〈勇気〉の思想と人格が無視できない感銘を誘ったとおなじような意味で、

---

[262] 吉本隆明「宇宙フィクションについて」『夏を越した映画』潮出版、1987 年、p.28。初出『映画芸術』1978 年 10 月。

この映画も感銘を誘うようにできている。そして旧帝国軍人の最良の部分がもっていたとおなじ感傷性と偽瞞がこの動画的な宇宙フィクション映画を貫いている。ここではかつての〈日本帝国〉が直線的に〈地球連邦〉まで拡張され、〈大東亜共栄圏のために〉が直線的に〈宇宙の平和のために〉に拡張されている。〈死して護国の鬼となる〉軍人思想が、直線的に〈死して宇宙空間に永遠に生きる〉という理念に拡張されている。そしてまったくの正攻法で旧帝国の最良の軍人の思想が映像を通して押しまくってくる。わたしはかつて戦争期に〈勇気〉と〈健康〉と〈献身〉と〈男らしさ〉に溢れたかっこのいい特攻少年兵や軍人や兵士たちの自己犠牲の単純さや、素っ直さを眼前にして固く身を構えてその抗し難い魅力にひそかに暗い混迷の思想を胸のなかに握りしめてたとおなじ、思いにさらされて感銘をうけた。現在の少年少女たちもまた、これらの登場人物たちの単純で素直で〈健康〉な〈自己犠牲〉や〈勇気〉や〈男らしさ〉の仮象に感銘をうけたにちがいないとおもわれた。[263]

戦争期に吉本が感じずにはいられなかった「抗し難い魅力」は、斉藤がいうところの「男の子の国」が持つ魅力そのものであり、『ヤマト』は、科学、魂、正義が神聖な日本によって一体化するという理想をスペースオペラという新たな枠組みを用いて再構築した。吉本は、自分には戦争期の体験があるので、そのような一体化が「虚妄」であるとわかるが、そのことを映画館でむせびなく少年少女たちに理解させることは困難であろうと語る。

４．国家に代わる「独立愚連隊」と主人公の障害へと変化した科学

しかし、『ヤマト』に代表されるような「男の子の国」の再構築が、敗戦によって国家の神聖さと、自分たちが科学の勝者になるという自信が奪われてしまったという事実を覆すことはできるわけではない。戦後のマンガやアニメは、二つの事実によって大きな影響を受けた。国家の神聖さの喪失による影響は、正義の担い手は誰か、という問題に端的に現れている。

４－１．国家に代わって「虚妄」を担う独立愚連隊

戦争期の少年軍事愛国小説の主人公は、その多くが山中峯太郎『亜細亜の曙』[264]の本郷少佐に代表されるような心技体全てにおいてスーパーマン的な能力を持つ完璧な成人男性であり、その多くは軍人であった。『昭和遊撃隊』の主人公、武田清は 16 歳の少年であるが、これは例外的な事例である。[265]藤津亮太は、ヒーローが大人から子供へと変わったの

---

263 同書、p.31。
264 山中峯太郎「亜細亜の曙」『少年倶樂部』大日本雄弁会講談社、1930 年 1 月-1932 年 7 月。
265 『少年倶楽部』には少年小説と銘打たれている少年が主人公の小説もあったが、それらは基本的に立身出世ものであり、ヒーローが活躍する話ではなかった。

は「戦争に負けた一時期」であるとする。そして、『鉄人２８号』の少年主人公が兵器である鉄人を操縦するという構図は、『鉄人２８号』が「戦争に負けた一時期」から「戦後社会」への移行期である昭和 30 年代前半に作られた作品だったために成立したものだとする。藤津は、鉄人を、戦争を体験した世代の象徴であり、主人公、金田正太郎を、戦争を知らない世代の象徴とした。二つの世代の象徴が同じ一つの作品に共存できたのは、『鉄人２８号』が二つの世代の移行期にある作品だからだと考えたのである。

> 「鉄人２８号」というキャラクターの最大の特徴は、戦争のための兵器＝28 号を、戦争を知らない子供＝正太郎が操縦するというところにある。どうして子供が操縦できるのかといえば、冒頭に引用したように、戦争を体験して価値観がゆらいだ大人よりも無垢なまま未来を指向する少年のほうが“信頼”できるということに尽きる。
>
> （中略）
>
> このように昭和 30 年代前半というのは、戦争＝28 号が人々の生活から切断され、今誰もが知っている戦後社会＝正太郎へとシフトしていく端境期だったのだ。そして端境期であるからこそ正太郎と鉄人２８号が共存しえたのである。[266]

この藤津の議論に則れば、善悪に関わらず命令に従って暴れまわる鉄人は戦後社会から見た戦争のイメージであり、遠隔操縦される鉄人とリモコンを使う正太郎の間にある距離は、戦争と戦後社会の間にある距離の象徴ということになるだろう。リモコンによって遠隔操縦される鉄人は、リモコンを持つ者が善人なのか悪人なのかによって善にも悪にもなった。『昭和遊撃隊』では、科学の力は正義と不可分に結びついていたのに対し『鉄人２８号』ではそれは完全に分離していた。

しかし、このようなニュートラルな性質は『鉄人２８号』だけが持つものであり、後のロボットアニメや SF がその図式を引き継いだわけではない。後のロボットアニメに登場するロボットの多くが遠隔操縦ではなく、中に人が乗りこんで操縦する形式を採用した。乗り込み操縦型のロボットでは、操縦者とロボットは一体のものとされる。そのため、操縦者の心が正義であることが同時にそのロボット自体が正義である証明となる。『マジンガーＺ』の挿入歌に、無敵の魔神であるマジンガーＺと、正義の心を持つ主人公、兜甲児は一体であると説くものが多くみられるのは、主人公とロボットの一体化によって科学の力と正義を結びつけるという方法論がロボットアニメの最初期から存在していたことを示している。

マジンガーわがマシン

作詞・江口隆彦、作曲・渡辺宙明

---

266 藤津亮太「藤津亮太のはじまりは最終回　第１回：鉄人 28 号」『GREAT MECHANICS』18、双葉社、2005 年 10 月、p.148。

（一部を抜粋）
いいぞ　マジンガー　わがマシン
猛ける魔神の　威力と
悪を許さぬ　熱血の
心をつなぐ　操縦桿

マジンガー応援歌
作詞・中村しのぶ、作曲・渡辺宙明
（一部を抜粋）
強いだけなら　ほかにもいるさ
乗っかる心が　違うのさ
兜甲児が　命をかけて
握るハンドル　かっこいい

しかし、同じ正義の主人公でも、兜甲児をはじめとするロボットアニメの主人公たちと『昭和遊撃隊』の清や『鉄人２８号』の正太郎は大きく異なる性格を持っている。竹重は、清は大正期の芸術児童文学が表した「子ども」の発展形であり、『赤い鳥』的な童心を持つ純粋無垢な少年だと評している。[267]藤津は先の引用で正太郎を「無垢なまま未来を指向する少年」としている。清と正太郎は生まれた時代は違うが、二人とも「無垢な少年」と形容される優等生だという点で共通している。だが、『マジンガーＺ』の主人公、兜甲児は「無垢な少年」にはほど遠い不良少年である。彼は勉強を好まず、番長グループと競いあってオートバイを乗り回す。彼はヒーローであると同時に、大人が子供に対して要求する様々な価値観に対するアンチを体現するアウトロー的存在でもあった。

『マジンガーＺ』の続編『グレートマジンガー』[268]の主人公、剣鉄也は戦災孤児という出自を設定されることでさらにアウトロー性が強調されている。剣鉄也のパートナーとして戦うヒロイン、炎ジュンは鉄也と同じく孤児である上、黒人男性と日本人女性の間に生まれた混血児であった。第 19 話「雪よ若い血潮を染め抜け！！」[269]では、人々の肌の白さを尊ぶ発言のために、浅黒い肌のジュンが戦意を喪失する場面がある。精神のバランスを失したジュンは敵を目の前にして戦闘を放棄して逃走し、教会に入って神に救いを求める。

ジュン　神様、私の願いを聞いてください。私は戦うことができません。たとえあの機械獣を倒しても、私の肌は白くならないのです。平和がやってきても孤児である私の苦しみは変わら

---

267 竹重泰見「平田晋策『昭和遊撃隊』論　――少年読者たちがどのように読んだか――」『学芸国語国文学』第 39 号　2007 年 3 月、p.87。
268 『グレートマジンガー』1974-1975、原作・永井豪。
269 第 19 話「雪よ若い血潮を染め抜け！！」 演出・明比正行、脚本・藤川圭介。

ないのです。どうか、生まれ変わらせてください。

神父　ジュンさん。あなたが一人だけ救われればそれで良いのでしょうか。あなたには同じような兄弟がたくさんいるはずです。でも彼らは、あなたのような戦う力を持っていません。あなたは戦えない人の代表として悪と戦っているのですよ。

結局、ジュンは戦争被害者の代表として戦うという自分の使命に目覚めることによって救われる。このエピソードでは、剣鉄也がジュンと同じ孤児であることも強調された。そして、戦意を喪失するジュンに対し、彼はあくまでも勇敢に戦い続ける使命の実践者として表象される。剣鉄也は少年軍事愛国小説の軍人たちのような影を持たない完璧なスーパーマンではない。しかし、誰よりも暗い影を持ちながらそれを克服して戦うという行為によって、彼は誰よりも主人公にふさわしい存在となる。

兜甲児や剣鉄也の持つアウトロー性は、後のロボットアニメやSFアニメの主人公たちにも大きな影響を与えた。たとえば、ロボットアニメの一つの完成形と評される『超電磁ロボ　コン・バトラーV』の主人公、葵豹馬は孤児院の出身でかつオートバイの愛好者だった。ロボットアニメのヒーローたちには、大人に対して反抗的な態度をとるものが少なくない。ロボットのパイロットに抜擢されても、なんだかんだと反抗しては暴走し、周りの人々と反目するというのが、ロボットアニメのひとつのパターンとなっているほどである。そして、そのようなアウトロー的な性質を持つ彼らを受け入れることになる組織も、正規の国家組織ではなく、個人の研究組織や財団として設定されることが多い。これらの組織はロボットの取り扱いをめぐって、軍や国と対立するということもロボットアニメではおきまりのパターンとなっている。いうなれば、こうしたロボットを駆使して人間を守る組織は、独立愚連隊的な性質を強く持つ。

『昭和遊撃隊』についての議論でみたように、戦争期の少年軍事愛国小説では、正義の担い手が理想的性格を持った主人公と正規軍に代表される国家組織だったのに対し、戦後のマンガ・アニメでは、それがアウトロー的性格を持った主人公と独立愚連隊に移行したわけである。このような変化は、『さらば宇宙戦艦ヤマト』にも反映された。白色彗星帝国の侵攻を警告する宇宙からのメッセージを「地球連邦」の高官たちは一笑にふす。至急救援に向かうべきだという主人公、古代進の意見は相手にされないどころか、高官たちの反感を買い、ヤマトの乗組員たちは太陽系のあちこちに左遷されることになる。ヤマトの乗組員たちはその辞令を無視してヤマトに乗り込み宇宙へと出発するが、それは地球連邦に対する明らかな反逆であった。この映画では、ヤマトは地球連邦に所属する宇宙戦艦としてではなく、独立愚連隊として白色彗星帝国に対峙したのである。

先にあげた吉本の議論では、『ヤマト』の乗組員たちが口にする「宇宙の平和のために」という言葉は、戦争期の「大東亜共栄圏のために」というスローガンに、「地球連邦」は「日本帝国」に対応しているとするが、「地球連邦」と「日本帝国」を対応させるのは正確とはいえない。ヤマトの乗組員を邪魔者扱いする「地球連邦」の高官たちは、「日本帝国」その

ものではなく、現在の繁栄に溺れて「旧帝国軍人の最良の部分」を忘れた存在として描かれる。「地球連邦」は高度経済成長の繁栄に未だ酔っている 70 年代日本の寓意であり、高官たちは先人の戦いに敬意をはらわない現代人の象徴である。「国家の神聖さ」の消失は、国家に代わって独立愚連隊を正義の担い手としたが、『さらば宇宙戦艦ヤマト』は、その独立愚連隊を国家組織と対置することで戦後社会を揶揄する。その意味において、『さらば宇宙戦艦ヤマト』はあくまでも戦後に作られたアニメ作品であったし、そこに描かれていたドラマの思想もまた戦後に作られたものだったのである。

４－２．科学の勝者である主人公から科学を超越する主人公への移行

「自分たちが科学の勝者になる」という自信が敗戦によって崩れた後も、しばらくの間は、マンガ・アニメの主人公は「科学の勝者」であり続けた。アトムや鉄人は作品世界の科学が生み出した最高傑作であり、それゆえに彼らは超人的な力を発揮する。もちろん、これらの作品が科学の素晴らしさを能天気に語っていたわけではない。アトムは人間以上の心を持つロボットであり、それゆえにこの世界が持つ不合理さに翻弄されねばならなかった。アトムには科学の暗黒面を描くエピソードが数多く存在している。しかし、アトムが科学の粋を集めて作られたロボットであることは変えようのない事実である。アトムが敵に勝利することは、同時にアトムを生み出した日本の科学力が悪に打ち勝ったことを意味する。

鉄人もまた科学の最高傑作である。しかし、鉄人はアトムと違い心をまったく持っておらず、主人公である正太郎に操縦される機械でしかない。アトムと違い、主人公と鉄人は同一人物ではないため、リモコンが敵の手に渡れば、主人公ではなく敵が科学の勝者になるということも当然ありえる。アトムと違って、『鉄人２８号』の主人公である正太郎には、自身が必ず科学の勝者になるという保証が何も与えられていない。だがそのことは逆に、鉄人の本来の持ち主は正太郎であると皆が思い続ける限り、正太郎が科学の勝者であり続ける、ということも意味している。

マジンガーＺやグレートマジンガーのような、操縦者が中に乗り込むロボットでは、操縦者と機械は常に一体のものである。そのことは、ロボットアニメでは、ロボットの持ち主である主人公が常に科学の勝者であることを意味している。遠隔操縦型のロボットと乗り込み操縦型のロボットの違いは、TV アニメ版の『鉄人２８号』の主題歌と『グレートマジンガー』の主題歌の違いに端的に表れている。

鉄人２８号

作詞・作曲：三木鶏郎

ビルのまちに　ガオー

夜のハイウェイに　ガオー
ダダダダダーンと　弾丸がくる
バババババーンと　はれつする
ビューンと飛んでく　鉄人２８号
ある時は　正義の味方
ある時は　悪魔の手先
いいも悪いも　リモコンしだい
鉄人　鉄人　どこへゆく
ビューンと飛んでく　鉄人２８号

ビルのまちに　ガオー
夜のハイウェイに　ガオー
ダダダダダーンと　弾丸がくる
バババババーンと　はれつする
ビューンと飛んでく　鉄人２８号
手をにぎれ　正義の味方
たたきつぶせ　悪魔の手先
敵にわたすな　大事なリモコン
ビューンと飛んでく　鉄人２８号

『鉄人２８号』の主題歌では、鉄人が人格を持たない機械であることが強調されており、リモコン次第で正義にも悪にもなりうる鉄人と、常に正義の味方である主人公たちの間には明確な境界線が引かれている。

おれはグレートマジンガー
作詞：小池一雄　作曲：渡辺宙明

★ダッシュ！ダッシュ！　ダンダンダダン
　ダッシュ！ダッシュ！　ダンダンダダン
　ダッシュ！ダッシュ！　ダンダンダダン
　スクランブル　ダッシュ
おれは涙を流さない
ロボットだから　マシーンだから
だけどわかるぜ　燃える友情
キミといっしょに　悪を撃つ
必殺パワー！　サンダーブレーク

わるいやつらをぶちのめす
グレートタイフーン　嵐を呼ぶぜ
おれはグレート！
グレートマジンガー！！

★くりかえし
おれは言葉をしゃべらない
ロボットだから　マシーンだから
だけどわかるぜ　正義の心
平和を守り　悪を撃つ
必殺パワー！　アトミックパンチ
むらがる敵をぶっとばす
ネーブルミサイル　炎を呼ぶぜ
おれはグレート！
グレートマジンガー！！

『グレートマジンガー』の主題歌でも、やはり、ロボットが人格を持たない機械であることが強調される。しかし、グレートマジンガーは「リモコンしだい」の鉄人と違い、常に「キミといっしょ」にいるロボットである。そのため、人間である主人公と機械であるグレートマジンガーの間の境界は常に曖昧である。主人公と機械が一体化することによって、意志を持たないはずの機械は、友情や正義を解する人格を獲得し、非力な人間は、友情や正義を実現する「必殺パワー」を得る。マジンガーＺやグレートマジンガーの名は、「魔神（マジン）」にちなんでつけられたものであることはよく知られているが、これらの作品に登場するロボットは、人間がロボットに乗り込むというギミックによって、友情や正義を体現する、機械を超えたマジン（魔神）へと進化する。ロボットアニメのロボットが子供たちの強い支持を得たのも、乗り込み操縦型ロボットが持つ独自の神性が子供たちの超人願望に応えるものだからだといえる。

ロボットが神性を持つことは、ロボットを中心に構成される独立愚連隊的な共同体が、敗戦によって神聖さを失った国家に代わって「友情」や「正義」の受け皿となることを可能にする。その根底には、科学が「友情」や「正義」を実現してくれるという、科学の万能性に対する信頼がある。科学の万能性に対する信頼が成立する限り、科学が人を裏切ることはないという思いこみは存続し続ける。人と機械の一体を基本コンセプトとするロボットアニメの誕生とその人気は、そのような思いこみが敗戦後も存続していたことを示している。「自分たちが科学の勝者になる」という自信の消失は、敗戦から始まっているが、それが作品中で具体的な形になるのは、高度経済成長の行き詰まりによる「〈未来〉の喪失」によるところが大きい。その時、巨大ロボットや宇宙戦艦に代表される兵器は、それが科

学と技術の粋だからということではなく、その兵器が共同体の中心を担っているということによって、特別性を獲得していくことになる。

『さらば宇宙戦艦ヤマト』は、「自分たちが科学の勝者になる」という自信の消失による主人公像の変化を明白な形で提示した作品となった。千田洋幸は、TV 版『宇宙戦艦ヤマト』の放映と吉田満のノンフィクション『戦艦大和ノ最期』の決定稿の出版が、戦後三十年という同時期の出来事であったことには偶然以上の意味があるとする。『戦艦大和ノ最期』が発表される時代的必然性と、『宇宙戦艦ヤマト』が発表される時代的必然性は同じものであると千田は言う。

> 吉田の言説が、みずからの著書を語りながら、戦後ほぼ三十年を経過した「いま」について言及するものであることはいうまでもない。人々が、自己の戦争責任を封印したまま高度経済成長の時代をくぐり抜け、その果ての「深い混迷」に落ちこんでいるようにみえる現在だからこそ、『戦艦大和ノ最期』は、「一方的批判の余地を許さぬ必然の事実」「近代日本がたどった歴史の一過程」として「再発見」されなければならなかった。一方、『宇宙戦艦ヤマト』の「地球滅亡」という——この時期の他のマンガ・アニメ作品にも通じる——観念が、敗戦のコンプレックスから逃れるためにひたすら経済成長を志向してきた果ての閉塞感に根ざしていることはあきらかだ。両者は、ポスト高度経済成長の時代に、アクチュアルな象徴として大和／ヤマトを差しだそうとしていること、また「大和」を「最も崇高なるべきもの」・「科学と技術の粋」として、すなわちその「超越性」と「解離性」とを呼び込みながら称揚しようとしている意志において、おなじ認識の基盤を共有していると考えられるのである。[270]

千田の「超越性」とは、大和を「崇高なもの」とみなすことで特別視することであり、「解離性」とは大和を「科学と技術の粋」とみなすことで大和が実際の戦争では活躍できなかったという事実を無視することである。その事実の無視によって、大和を「栄光」として語ることが可能になり、そこで起こった無残な死は美化され、大和は現実の歴史や社会から遊離した存在になる。『さらば宇宙戦艦ヤマト』では、主人公古代進がヤマトで敵巨大戦艦に特攻を敢行する場面で、大勢の乗組員の死は美化され、ヤマトは神格化される。

> そこでは、周知の通り、古代と雪（筆者註：古代の恋人。戦闘中に死亡。）の亡骸だけを乗せたヤマトが白色彗星帝国の巨大戦艦に体当たりを決行する、というシーンが結末となっている。そこには、アジア･太平洋戦争における特攻の物語を借用しつつ、一方では特攻という行為をたんなるシミュレーション、あるいはゲームとして描き、観客の快楽と感傷を呼び起こそうとする意図が存在しているといえよう。ここに現出しているのは、アニメーションというジャンルにおける歴史・社会からの「解離性」が、崇高な「超越性」へと無媒介にむすびついていく事態である。第一作の『宇宙戦

---

[270] 千田洋幸「沖田十三は『戦艦大和ノ最期』を読んだか　―サブカルチャーと戦争の表象（2）―」『学芸国語国文学』東京学芸大学国語国文学会、2002 年 3 月、p.121。

艦ヤマト』が構築してきた「大和」の「超越性」と「解離性」の表象は、ここでひとつの極点に達することになる。[271]

しかしながら、『さらば宇宙戦艦ヤマト』の「解離性」は、TV 版『宇宙戦艦ヤマト』のそれとは性質が異なっている。現実の大和は「科学と技術の粋」であることを過度に強調されることで栄光の記憶とされたが、第一作 TV 版のヤマトもまた、現実の大和同様に「科学と技術の粋」であった。一作目の舞台は、滅亡寸前の荒廃した地球であり、ヤマトは地球唯一の光速を突破できる宇宙戦艦であった。それに対し、『さらば宇宙戦艦ヤマト』の舞台は、第一作の戦いから復興を果たし、繁栄を極めつつある地球である。ヤマトより優れた性能を持つ宇宙戦艦も多数建造されており、地球連邦はヤマトを老朽艦扱いする。その地球連邦の繁栄の象徴が、地球連邦の新戦艦アンドロメダである。アンドロメダは、あらゆる面でヤマトを上回る性能を持っており、『さらば』における「科学と技術の粋」はヤマトではなくアンドロメダであった。注目すべきことは、アンドロメダが流線型そのものではないものの、それを連想させるスマートなデザインをしていたことである。（図 67）森川は、高度経済成長期に共有されていた未来は、超音速旅客機の流線型に代表される「禁欲的な機能美を特徴とする近代主義的デザイン」によって象徴されるとする。ヤマトのデザインが昔の戦艦を模倣したノスタルジックなものだったのに対し、スマートなアンドロメダのデザインは「近代主義的デザイン」をイメージしたものだった。しかし、そのアンドロメダも白色彗星帝国の科学力には太刀打ちできない。アンドロメダも他の地球連邦の戦艦と共に彗星帝国の科学が作り出した超重力の渦に巻き込まれ、一瞬のうちに宇宙の藻屑と化す。

[271] 同書、p.121。

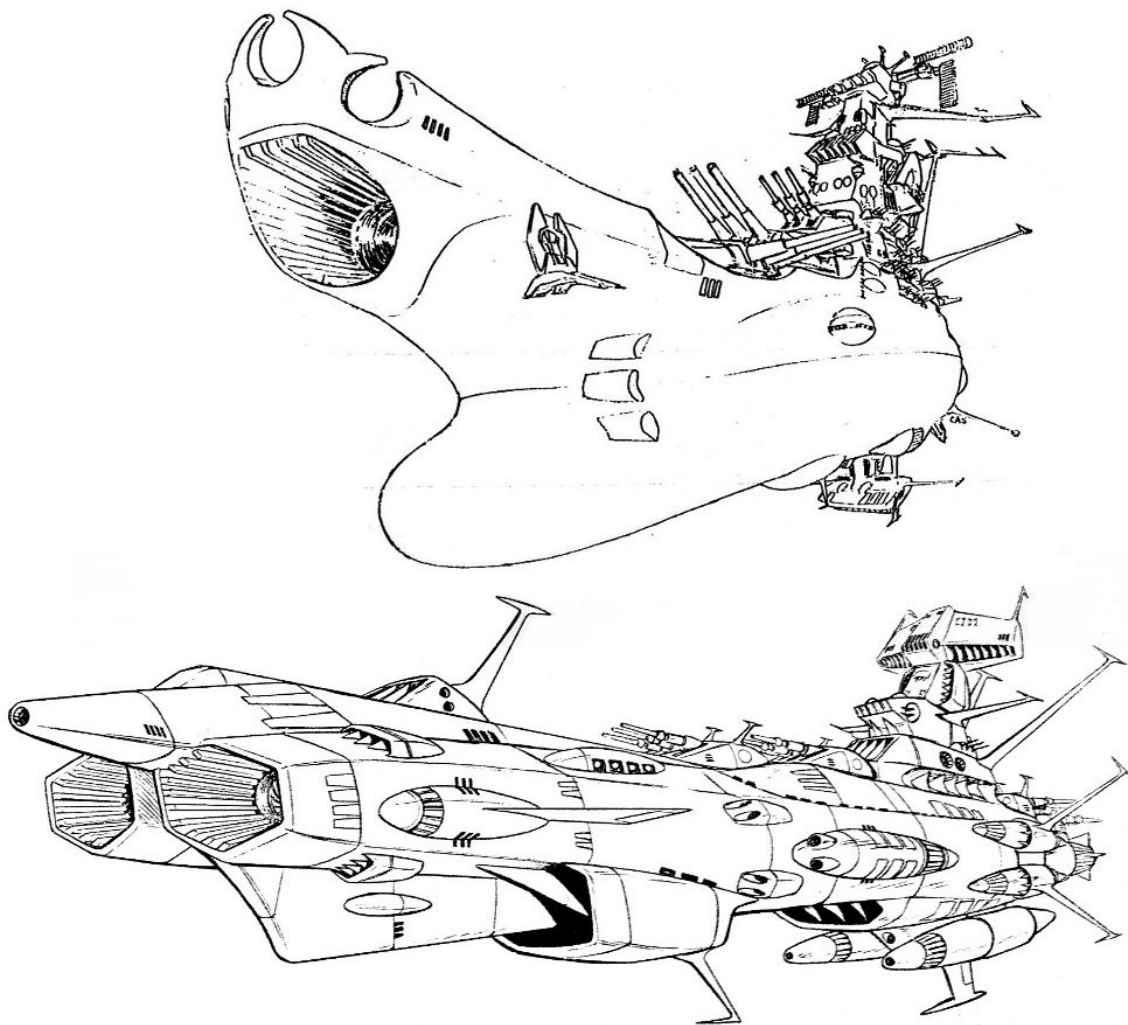



図 67 : ヤマト（上）とアンドロメダ（下）

『さらば宇宙戦艦ヤマト』アニメージュ増刊　ロマンアルバム DELUXE、徳間書店、1978 年 9 月、上、p.74、下、p.58。

「近代主義的デザイン」を思わせる造形を持つアンドロメダが彗星帝国、即ち、敵の科学力に対し敗北するというストーリーは、この映画が製作された 70 年代末に、高度経済成長の行き詰まりが明確になったことと、そのことによって共有できる未来像が喪失したことを反映したものといえる。そして、敗北したアンドロメダに代わって彗星帝国の前に立ちふさがるヤマトの姿は、「〈未来〉の喪失」を補填するものがかつて失われた、再発見されるべき「日本」であることを示していた。監督、舛田利雄はヤマトの大ヒットについて次のように語る。

私は、ヤマトが大当たりした理由をたずねられたとき、こう答えることにしている。

ヤマトには日本人の心のふるさとがある。だから、幼い子供たちから、おじいさん、おばあさ

んに至るまで多くの人たちに支持されたのである。

そして、私たちは一つの立場に立つとき、同じ目的を持つときに人びとの心は結びつくことを知った。私は、日本人として永遠に忘れてはならない夢をこの作品に込めたつもりである。そして、この夢はまた次の世代によって受けつがれていくだろう。[272]

ヤマトが「日本人として永遠に忘れてはならない夢」の象徴に選ばれたのは、大和が大日本帝国の「科学と技術の粋」として特別視されたからである。しかし、『さらば宇宙戦艦ヤマト』では、ヤマトは老朽艦扱いされていたのであり、「科学技術」を極めていたのは地球の人々＝ヤマトを動かす日本人ではなく、敵である白色彗星帝国だった。「科学と技術の粋」から「老朽艦」へのヤマトの変化は、共有される未来像が喪失したことで「自分たちが科学の勝者になる」という自信が失われた結果だといえる。自信の消失により「科学技術」は「夢」を実現するものから「夢」を否定するものへと変化し、「夢」は「科学技術」とは別次元に存在するものとなった。「科学技術」から生まれたはずの「超越性」が、「科学技術」から遊離することで、「夢」はますます現実から解離していくことになる。

４－３．『昭和遊撃隊』と『さらば宇宙戦艦ヤマト』の特攻シーンに見る両者の差異

「超越性」と「解離性」の極度の肥大は、『ヤマト』が持つ物語の構造を戦争期の少年軍事愛国小説とはまったく違うものにしてしまう。戦争期の少年軍事愛国小説と、『さらば宇宙戦艦ヤマト』の差異は、「特攻」というモチーフにおいて最も端的に表れる。『昭和遊撃隊』では特攻の場面は二回ある。その一つ目は、神風偵察隊の隊長、片桐少佐がＡ国の荒鷲爆撃機に体当たりを敢行する場面である。

燁代さん（筆者註：『昭和遊撃隊』のヒロイン）が目をつぶっているうちに、わが神風隊は八機の中、七機まで射ちおとされてしまった。

荒鷲爆撃機は翼の下に機関砲をすえつけている。この機関砲はドイツのメルカツ博士が考え出したもので、空中戦でねらい射ちをするのにはもってこいの武器である。

「荒鷲」爆撃機は重い重い爆撃機のくせに、上へあがる力が戦闘機より強い。神風式偵察機が近づいてゆくと、すうっと上空へかけ上がって、頭の上からねらい射ちだ。

三センチの砲弾が「があん」と命中すると、弱い偵察機はひとたまりもない。すぐに焼けてしまうのだ。

「はは、かわいそうな、日本の飛行将校よ。太平洋のふかの餌食にでもなりたまえ。さあ、これが

[272] 『SPACE CRUISER YAMATO』株式会社オフィスアカデミー、発行年月日記載なし。プロデューサー西崎義展が次回作として『宇宙戦艦ヤマト・新たなる旅立ち』(1981)を紹介しているため、1978~1981 の発行だと思われる。

きみらの墓にささげる花たばだ。」

荒鷲爆撃機の中ではフーラー博士が、悪魔のようにわらっている。白い不吉な水仙の花たばが、ひらひらとわが偵察機のあとをしたって落ちてゆく。

「にくむべき悪魔よ。」

しまいまで残ったただ一機、片桐少佐は、最後の手段だ、「荒鷲」と衝突して、敵といっしょに墜落しようと決心した。そして猛烈ないきおいで突進した。

しかし、あわれ少佐は失敗したのだ。「荒鷲」はひらりと体をかわして、片桐機がゆきすぎるところを、うしろから機関砲で射った。ああ、片桐大佐が火のなかでもがいている。

「命中だ。これで敵機は全滅だぞ。——さあ、これから『最上』をやっつけるんだ。」[273]

科学の力と魂の力が一体となることが想定されている『昭和遊撃隊』では、科学の力で優る者は冷静に対処することで、死にもの狂いの特攻を退けることができる。二つ目の特攻場面は、富士と荒鷲爆撃機の最終決戦で、万策尽きたフーラー博士が富士に体当たりを試みる場面である。フーラー博士の決死の特攻も、清少年の冷静な射撃の前にあえなく失敗に終わる。つまり、『昭和遊撃隊』に特攻が成功する場面は存在しない。[274]

「尊敬するフーラー博士よ。戰いはこれまでなり。降伏せられよ。そして、世界科學のために、生きられよ。われは、御身をにくまず。たゞ御身のすぐれたる頭腦をおしむのだ。」

武田博士の、底力のある聲がひゞく。なさけある降伏のすゝめだ。

しかし、フーラー博士は、ただくやしくてくやしくてたまらないのだ。大聲をはりあげて、

---

[273] 平田晋策『昭和遊撃隊』原文を確認できなかったため、引用文は『少年倶楽部名作選』２、講談社、1966 年、p.289。による。

[274] 1934 年 3 月号の『少年倶楽部』には「日本の新兵器？　外国人が想像した人間魚雷」という記事が載っている（p.38)。その内容は、ドイツ人の画家が描いた、日本軍の新兵器の想像図がヨーロッパで話題になっているというものである。その新兵器とは、中に人間が乗りこんで敵に体当たりするという人間魚雷である。中に乗った水兵は当然死ぬが、愛国心の強い日本人はそんなことをなんとも思わないとヨーロッパ人は驚いているという。『少年倶楽部』は、この想像図に対し、「彼等は自分達で勝手に決めて勝手に驚いてゐます」と冷笑的なコメントをしている。つまり、この時期の『少年倶楽部』は、特攻兵器をナンセンスなものだと考えていたのである。

なお、人間魚雷の開発は満州事変の直後から実際に始まっており、『少年倶楽部』の想像図は、けっして根も葉もないものではなかった。人間魚雷は、特攻兵器から敵艦に忍び寄って至近距離から魚雷を打ち込む特殊潜航艇にコンセプトを修正した上で実用化された。この特殊潜航艇は特別攻撃隊の名称で真珠湾攻撃に参加したが、戦果をあげることなく全滅した。これが日本で特攻隊の名称が使われた最初の例となるが、この特殊潜航艇を用いた作戦は、敵艦攻撃後に潜航艇が帰還できることが条件に実行が許可された。つまり、30 年代には自爆攻撃は実行が許されない作戦だったのである。ただし、特別攻撃隊の指揮官、佐々木半九によると、潜航艇の乗員たちには生還するつもりがなかったという。（佐々木半九、今泉喜次郎『決戦特殊潜航艇』朝日ソノラマ、1984 年、初出『鎮魂の海』読売新聞社、1968 年)。

「武田博士よ。われは白人なり。東洋人に降伏することを恥づ。わが彈はつき、爆彈もなし。このうえは、たゞ衝突だッ。」

聲が終わらぬうちに、「荒鷲」は肉彈となって、「富士」に突撃した。

あゝ、フーラー博士、最後の一撃だ。じつとしておれば、こちらがあぶない。武士の情も、もう、これまでである。

「よし、清！　射て！」

武田博士は、飛んで火に入る傲慢な敵を、あはれむやうに、命令を下した。

清少年は、熱する心をじつと、しずめて引金をひいた。

あッ。「荒鷲」の赤い顔がくずれた。花のやうに焔がもえ上がつた。その火の中で銀色の目が、うらめしさうに光る。

「あゝ、落ちるぞ。」

武田博士は、眼をつぶつて、好敵手の最期を痛むのであつた。[275]

戦争における科学力に優る者と劣る者の関係は、『さらば宇宙戦艦ヤマト』のラストシーンでは逆転したものとなっている。全ての武器を使い果たしエネルギーすらもろくに残っていないヤマトを、超巨大戦艦に乗った彗星帝国のズオーダー大帝は勝ち誇って嘲笑う。しかし、フーラー博士の特攻が清少年に迎撃され、荒鷲は火に包まれて墜落してしまうのに対し、古代が乗るヤマトの特攻は敵巨大戦艦を討ち果たす。TV好きの子供たちの情報源となっていたケイブン社大百科シリーズ『―愛の戦士たち―さらば宇宙戦艦ヤマト大百科』は、最後のシーンを次のように描写する。

古代は第一艦橋の窓ごしに、遠く離れて行く救命艇を見送った。島（筆者註：ヤマトの航海士、古代の親友）は、その救命艇の中で、古代とヤマトに敬礼しながら、古代の言葉を思い返していた。

「命とはな、たかが何 10 年の寿命で終わってしまうような、ちっぽけなものではない。この宇宙一杯に広がって、永遠に続くものなのだ。俺はこれからそういう命に自分の命を変えに行くのだよ。俺は宇宙になる……」

そうだ、古代は宇宙になりに行くんだ。大きな広い宇宙に……。島は遠く去りつつあるヤマトを、涙でかすんだ目で見つめていた。

古代は、雪の体を抱き上げると、艦長席の横のシートに座らせた。そして、自分も艦長席につくと、両手で操縦桿を握りしめた。

「両舷全速！出力 120 パーセント！目標、敵巨大戦艦、ヤマト、発進します。」

ヤマトは発進した。そして、その前方にはいつしかテレサ（筆者註：ヤマトの導き手として現れる美しい宇宙人。）が、ヤマトを導くようにつきそっていた。

古代は、雪に語りかけた。

[275] 平田晋策「昭和遊撃隊」『少年俱樂部』21(12)196、大日本雄弁会講談社、1934 年 12 月、p.154。

「雪、やっと二人きりになれたね……ぼくが一番大切なものは、君への愛だ！命がけで愛してる。雪、ぼくたちはこの永遠の宇宙の中で星になって結婚しよう……」

その二人を祝福するように、艦橋の中で戦友たちが蘇る。それは、過ぎし日の想い出の、きらめく結晶のようでもあった。そして、古代の傍らで、雪もそっと蘇った。

古代進と、幾多の心を乗せて、ヤマトは進んだ。そして、遠く宇宙の深淵に、一条の光が輝いた……。[276]

どうして、ヤマトが敵戦艦に破壊されずに体当たりをすることができたのかについては、映画にも大百科にも説明はない。ただ、科学の力で優る敵を「愛」や「生命」は打ち破ることができるという断言がなされるのみである。『さらば宇宙戦艦ヤマト』のラストシーンでは、科学の力は主人公に勝利の可能性を与えるものではなく、主人公の前に立ちふさがる障害でしかなく、作中人物たちが「愛」「生命」と呼び、舛田が「夢」と呼び、吉本が「虚妄」と呼ぶものが、科学という障害を越えて主人公の勝利を約束するものになっている。『昭和遊撃隊』から『さらば宇宙戦艦ヤマト』までの間に日本人は、自分たちが科学の力で勝利するという確信が崩壊する経験を二度している。一度目は敗戦であり、二度目は高度経済成長の行き詰まりであった。その結果、主人公に勝利を約束するものは、「科学」から「科学」を凌駕する「愛」へと移行したのである。

４－４．主人公が勝ち続ける根拠となる私と他者の「つながり」

『さらば宇宙戦艦ヤマト』のラストにおける雪や戦友たちが蘇るシーンは、倒されても何度でも立ちあがることができる「傷つかない身体」が実現した瞬間といえる。『ヤマト』では、「傷つかない身体」は、たとえ肉体は死んでも「魂」は永遠に生き続け、生命は宇宙全体の生命の一部になるという宗教的な生命観を根拠にしたものである。つまり、「傷つかない身体」は科学技術の発展ではなく、「愛」に対する信仰によって実現される。『ヤマト』のプロデューサーである西崎義展は、男女、親子、友人同士など、個人間に発生する肯定的な関係性を全て「愛」と呼び、それを包括するものとして人類愛を設定している。

この作品を通じて、私がもっとも強くみなさんにわかっていただきたかったのは、「人間とは愛である」ということなのです。男女の愛、親子兄弟の愛、友人の愛、そして、それらすべてをつつむ人類愛。そういった愛情なしには、人間は生きてゆくことができません。

そしてもうひとつ。愛を守るためには戦わなければならない場合もある、ということです。互いに正反対のことでありますが、すべてのものが愛で解決がつくというひとつの理想の世界を造りだすために、今はその矛盾をのりこえて、愛する者を守るため進んで戦いの場に出てゆくヤマトの人々もまた、愛を持っているといえるでしょう。

---

[276]『―愛の戦士たち―さらば宇宙戦艦ヤマト大百科』勁文社、1979 年、p.156。

（中略）

そしてまた私は思うのです。最後には愛する友人のため、地球のため、全宇宙の平和のために死んでいった古代進は、本当に死んでしまったのでしょうか。たしかに彼の肉体は死んで、宇宙空間のどこかを漂っているのかもしれません。しかし、愛をつらぬいた彼の魂と、彼が命を投げ出して守った平和は、永遠に生き続ける……。あなたと共に、そう信じていたいと思います。[277]

また、映画版の成功の後に作られたTV版[278]では、つながる人がいるということが「愛」であるというメッセージが最終回に字幕で流された。

人間は　ひとりではない。
誰かは　つながる人が
そばにいる。
それが　愛なのだ。
だが、ひとは
時に　つながりかたを見失う。
愛がない―――
これ以上の不幸はない。

ここで語られる「愛」は、西崎の主張によれば人同士のつながりであり、さらに無媒介に人類全体、宇宙全体に拡大されるものである。古代と雪の間の愛に代表される個人間の「つながり」は、それが宇宙全体の「愛」へと拡大するものであるからこそ、無条件に肯定される。逆に全てを包括する「人類愛」は、個人の間の「つながり」という形で人々に提示されることによって具体性が生じる。この時、ヤマトは単なる兵器ではなく、様々な人々の関係性を乗せた船であり、理想の共同体であり、その共同体を成立させるつながり方そのものの象徴である。それゆえにヤマトは他の全てに超越する存在となり、その超越が科学的な合理性を越えてヤマトの勝利を保証する。

『さらば宇宙戦艦ヤマト』では、小さな戦闘集団内で人と人とをつなぐものを、宇宙全体に広がる壮大なものへと拡大することで絶対的に肯定し、その肯定を主人公の勝利の根拠に変えていくというメカニズムによって作品の骨格が形成されていた。このような発想は80年代アニメブームの作品に多く見られるものであり､後の作品に大きな影響を与えた。『昭和遊撃隊』の富士と『さらば宇宙戦艦ヤマト』のヤマトの最も決定的な差は、富士は単なる兵器でしかないのに対し、ヤマトは兵器であると同時に、現実には存在しえない理

---

277 西崎義展「ヤマトを愛してくださったみなさんへ」『―愛の戦士たち―さらば宇宙戦艦ヤマト大百科』勁文社、1979年、p.308。

278 『宇宙戦艦ヤマト2』1978-1979、監督・松本零士。『さらば宇宙戦艦ヤマト』をテレビ用に作り直したもの。ストーリーはほぼ同じであるが、結末が、特攻しようとする古代をテレサが止め、彗星帝国はテレサの自己犠牲によって滅びるというようになおされている。

想の「日本」を実現する「つながり」や「愛」の象徴であったことである。ヤマトが古代と雪の恋愛に代表される様々な人間ドラマの舞台となったのに対し、富士にはそのようなドラマがまったくなかった。逆に、憎むべき敵 A 国の荒鷲爆撃機の方が人間ドラマの舞台になっていた。フーラー博士は愛する息子アーサーと共に荒鷲爆撃機に乗って日本に侵攻する。そして、富士との対決に敗れた彼はアーサーの名を呼びながら死んでいく。

『さらば宇宙戦艦ヤマト』が持つ個人間の「つながり」を世界全体へと拡大していくメカニズムは、神聖さを喪失した国家や軍に代わって、自分を世界の中に位置づけるものである。吉本はこのメカニズムを「宇宙教ともいうべき理念」と呼ぶ。

> 戦後三十年の歳月の流れはどこで測れるのだろう？　自爆しにゆく宇宙戦艦ヤマトの最後の爆発を反物質からできたテレザート星の少女が導いて助けるという宇宙フィクション[279]や、恋人と一緒に自爆するという着想にみられる宇宙教ともいうべき理念が、三十年の歳月の成果なのかも知れないと思われた。この程度の映画がせめて三十年ほど前の戦争中にでも作られていたら、わたしたちは戦後に苦しまなくて済んだだろう。もしかするとそう見るべきではなく、時代や制度や権力や空間概念が変わっても、変わりばえのしない日本的心性の世界の姿を、この動画映画にみるべきかもしれない。[280]

吉本は、『機動戦士ガンダム』や『伝説巨神イデオン』[281]などの 80 年代のロボットアニメについて語る時にも「宇宙教」という言葉を用いている。[282]

科学を基礎として成り立つはずの SF が科学を凌駕するものを設定することで成立するという奇妙さは、繰り返し再構築される「男の子の国」にとって、「科学的リアリズム」が両義的なものであることを示している。戦争期における「科学的リアリズム」の導入による線遠近法、そして、武器や機械を「極めてリアルに、かつフェティッシュに描く作法」は、その時点では、『昭和遊撃隊』の富士のように、日本の栄光の象徴となる兵器を描くためのものであった。その後も、線遠近法や「作法」は「男の子の国」を「リアル」に描くための技術として活用されている。しかし、敗戦から高度経済成長を経て 80 年代アニメブームに至る経緯の中で、科学は人間に無限の可能性を与えるものから限界を与えるものへ

---

279 テレザート星の少女とはテレサのこと。1978 年 7 月 5 日に名古屋で行われたファン交流会で、ファンからテレサが登場する必然性について質問された西崎は「前作は地球や人類というものが中心テーマだったけど、今回は、人類愛を越える“宇宙愛”というものまで広げたかった。それには、この宇宙全体にひとつの大きな愛をもっている女性の存在を、非常に象徴的な形で使いたいと考えたんです」と答えている。（『さらば宇宙戦艦ヤマト』アニメージュ増刊　ロマンアルバム DELUXE、徳間書店、1978 年 9 月、p.91。）

280 吉本隆明「宇宙フィクションについて」『夏を越した映画』潮出版、1987 年、p.33。初出『映画芸術』1978 年 10 月。

281 『伝説巨神イデオン』1980-1981、総監督・富野喜幸。

282 小川徹、吉本隆明「最近の映画をめぐって」『夏を越した映画』潮出版、1987 年、p.286。初出『映画芸術』1982 年 8 月。詳細は 5 章にて述べる。

と変わってしまった。そのため、「科学的リアリズム」に基づく描写に依存していた『ヤマト』をはじめとする 80 年代アニメブームの作品群は、科学によって「傷つかない身体」の実現が制限されるという問題に直面することになったのである。『さらば宇宙戦艦ヤマト』で戦死したはずの戦友たちが次々と蘇るシーンも、本当に死者が生きかえったわけではなく、古代が死の間際に見た幻想の中のできごととして描かれていたことを忘れてはならない。たとえ、アニメが虚構でも、SF 作品である以上、死者の復活を現実の出来事として描くことができなかったのである。

日本のマンガやアニメにおいて多用されてきた、「科学技術」によって「ジョーの命題」を実現するという手法は多くの矛盾を孕んでおり、その手法自体が作品の中にジレンマを発生させる可能性を持つ。大塚の「傷つく身体」についての議論は、現代日本のマンガ・アニメの技術的根底にあるジレンマを、キャラクターの身体性を媒介に敗戦の経験と結びつけることで、現実の歴史や社会からのマンガ・アニメの解離性を解消する試みと解することができる。大塚は、ジレンマを発展可能性とみなして作品に積極的に取り入れるべきだと主張する。しかし、実際には、日本のマンガ・アニメ作品の多くが、ジレンマを作品に取り入れつつも、それを敗戦の経験とは結びつけずに、超越的なものによって解消するという方法を採用した。すなわち、敗戦や高度経済成長の行き詰まりといった挫折によって顕在化したジレンマをトラウマとみなし、いかにそれを癒すかを問題としたのである。その役割を担う超越的なものが、「愛」や「つながり」に設定されたことは、人々が挫折によって喪失したと感じたものが、私と他者のつながり、世界とのつながりを保証するものであったことを示している。

この他者や世界とのつながりを保証するものを失ってしまったという喪失感は、90 年代にはより強いものとなる。東浩紀は、笠井潔との往復書簡である『動物化する世界の中で―全共闘以降の日本、ポストモダン以降の批評』で、『ヤマト』が 90 年代になっても日本人に対して大きな影響力を持っていると指摘する。東によれば、90 年代は「私と世界のつながりを保証する物語」が機能しなくなった時代である。そのような「物語」の衰弱は 70 年代からすでに進行していたという笠井の指摘に、東は、その衰弱は直線的に進行しなかったのであり、80 年代に「大きな物語の衰弱」は想像的に修復されてしまったと答える。そして、「私と世界のつながりを保証する物語」がフェイクとして回復されたこの時代を「物語消費」の時代と呼ぶ。東は、『ヤマト』や『ガンダム』によって確立した「物語消費」のメカニズムが 90 年代の人々のあり方を大きく規定したとする。

> また別の観点から説明してみます。笠井さんもご存知のように、僕は前著の『動物化するポストモダン』で、オタクたちの作品には「擬似日本」的な表象が頻出すると指摘しました。たとえば『新世紀エヴァンゲリオン』には、中学校の制服があり、極太明朝の文字があり、怪しげな旧仮名遣いがあり、温泉があり、旧海軍の戦艦名がある。これらはプロットの中心には影響を与えませんが、作品世界の色合いを決める重要なアイテムです。批評的言説のほうが例として分かりやすいならば、

岡田斗司夫氏のオタク論や村上隆氏（彼をオタクと認めるかどうかはいろいろと論争があるのですが）のスーパーフラット論を支える、「日本的であること」に対する強い肯定を挙げてもいい。オタクたちは、この二〇年間、日本的なイメージに過剰にこだわってきたと言える。
　ではそれはなぜか。詳しい答えは著作に記したとおりですが、いずれにせよ、それをナショナリズムの発露や右傾化として捉えるのは、半ば正しいが半ばは間違っている、というのが僕の考えです。なぜなら、そこで現れる「日本」は、もはや政治や歴史の言葉ではなく、アニメやゲームの言葉で紡がれた日本だからです。僕はそれを「擬似日本」と名づけました。
　そして、この擬似ナショナリズム的な感性は、七〇年代に生まれ、八〇年代の消費社会化とメディア化の渦のなかで、従来の政治的言説とはまったく異なった回路で受容され、勢力を伸ばしていきます。九〇年代に小林よしのりのマンガが支持された背景には、おそらくはこのような事情があります。小林的なナショナリズムは、戦前の軍国主義的な伝統にではなく、『宇宙戦艦ヤマト』へこそ繋がっているのです。八〇年代ではいまだマーケティングのフィクションでしかなかった（と思われていた）物語消費の論理が、九〇年代に入ると、「物語」でも「消費」でもない、生の政治的現実と短絡的な回路を切り結んでいく。言い換えれば、サブカルチャーの想像力がそのままストレートに現実を規定し始める。『宇宙戦艦ヤマト』に影響を受けたカルト（筆者註：オウム真理教のこと）は本当にテロを引き起こし、『24 人のビリー・ミリガン』の流行が多数の解離性同一性障害を本当に生み出してしまった。小林の流行もまたそのひとつの例にすぎない。それが九〇年代の日本の姿です。[283]

東は、現代人が「擬似日本」を必要とする理由を、日本の歴史が敗戦によって戦前と戦後に切断されてしまい、その切断によって生じた精神的な傷を癒す必要があるからだとしている。[284]『さらば宇宙戦艦ヤマト』で語られた「愛」は、「私と世界のつながりを保証する物語」の衰弱によって生じる苦しみを癒すものといえる。しかし、このような癒しのために作られた「擬似日本」は戦後に再構築されたものに過ぎず、現実の歴史や社会から解離したものとなっている。東の「サブカルチャーの想像力がそのままストレートに現実を規定し始める」という指摘は、現在の日本では、解離したものが逆に現実の日本がどうあるべきかを決定する規範となる可能性がある、という状況を言い表したものといえよう。

５．格闘マンガの科学的な必殺技

SF のような「科学的」であることに固執せざるをえないジャンルの作品が「ジョーの命題」を実現しようとすると、ジレンマにさらされる。このことは、逆に「科学的」であることにそれほど固執する必要が無いジャンルは、そのようなジレンマにさらされることな

[283] 東浩紀、笠井潔『動物化する世界の中で　―全共闘以降の日本、ポストモダン以降の批評』集英社、2003 年、p.68。
[284] 東浩紀『動物化するポストモダン　オタクから見た日本社会』講談社、2001 年、p.25。

く「ジョーの命題」を達成できる、ということを意味する。特に、戦う者たちの身体が科学の及ばない領域に存在すると信じられる時、その達成はより容易になる。日本の戦うマンガ・アニメにおいて、「ジョーの命題」を最も理想的な形で実現したジャンルは、主人公たちが科学技術によって作られた兵器に頼らずに自然の肉体で戦う格闘マンガであった。現実でも、格闘技や武道は科学の合理性が及ばない肉体と精神性を実現すると主張する人は多いが、虚構であるマンガやアニメの場合、その実現はより容易になる。梶原一騎（高森朝雄名義）のプロレスマンガ『ジャイアント台風』（1968-1971）は、実在のプロレスラー、ジャイアント馬場の活躍を、アメリカでの修行時代を中心に虚実織り交ぜて描く。この作品の中で、日本プロレスのパイオニアである力道山は、弟子の馬場に命に関わる危険な特訓を課しながら、プロレスとはむちゃなものだと語る。

> このニューヨークへくるたびに　わしは思いだすことがある　無名時代わしがはじめてアメリカへきて試合したとき･･･
> 相手に鋼鉄のゴングで頭をなぐられ･･････
> もろに右の眼球がとびだした
> だが神経の糸だけはつながってたとみえて　とっさに押しこむともとどおりちゃんとおさまったよ･･････はっはっはっはっはっ･･････
> それがプロレスラーの肉体だ！　ど根性だ
> 科学的にどうだの医学的にどうだのと　こせつくやつにプロレスはやれん！！[285]

格闘マンガは、主人公が傷つき倒れるが、肉体の限界を乗り越えて再び立ち上がって戦うという物語を反復する。この時、主人公は必ず立ち上がる度に倒れる前よりも強くなる。科学に対する自然の肉体の優越、人間の精神性の優越を主張することで、「傷つく身体」と「傷つかない身体」の共存を可能にするのが、格闘マンガの方法論である。

このような格闘マンガの世界は、SF よりも容易に「擬似日本」を実現する。日本人離れした巨体を誇る馬場は、作品中、アメリカ人の観客に世界最大の戦艦、大和に譬えられることが多々あった。ニューヨークの帝王と呼ばれるアントニオ・ロッカとの試合で、ロッカの華麗な飛び蹴りに馬場が翻弄されると、ニューヨークの観客たちは大喜びする。

> イイゾ空中戦ロッカ！
> マサシク　アメリカ飛行部隊ノ猛攻ヲアビ断末魔ニノタウツ日本ノ巨大戦艦大和ノ再現ダ！
> 大和ハ　ゴウ沈！！[286]

---

[285] 梶原一騎（高森朝雄名義）、辻なおき『ジャイアント台風　―ジャイアント馬場物語』１巻、講談社、2002 年、p.262。
[286] 同書、p.152。

作中では、ロッカがデビュー戦で日本人柔道家谷六段と戦い、谷を「ロッカ式背骨折り」で殺したこと、谷との試合が日本人を憎むアメリカ人に受けてアメリカプロレス界の人気者になったことが語られている。馬場との試合でも、ロッカは馬場を「ロッカ式背骨折り」で殺して、さらに自分の人気をあげるつもりであった。だが馬場は自分の長身を生かして背骨折りから脱出し、逆にロッカを KO する。大和にたとえられた馬場がアメリカ飛行部隊にたとえられるロッカを倒すというストーリーは、ヤマトの白色彗星帝国に対する勝利同様に、太平洋戦争の都合の良い再演という性格を持つものといえる。『ヤマト』が太平洋戦争をスペースオペラに翻案したのに対し、『ジャイアント台風』はプロレスのリングという特殊な環境を設定することによって、再演を実現したのである。

しかし、格闘マンガにおいて科学がまったく無視されていたわけではない。力道山が馬場に課す特訓は、むちゃくちゃであると同時に「科学的」な理由づけも常に用意されている。馬場がロッカに勝つ理由にも合理的な説明が存在する。試合前に、「ロッカ式背骨折り」の打倒方法を馬場に相談されても「根性でふせげ」としか言わなかった力道山であるが、試合後、馬場が勝利を報告した時には、次のように答える。

> しかしおまえの勝ちはフロックじゃない･･･
> おまえぐらい図体が　ばかでかくなるとプロレスの必殺技のうち半分ぐらいは通用しない
> （中略）
> ただし　きびしい修行があってのことで　ただ巨体にたよるだけではウドの大木になりさがる
> ここが肝心[287]

もちろん、ここで提示される「合理的な説明」は、作中でのみ通用する荒唐無稽な疑似科学である。しかし、むちゃな特訓やきびしい修行の結果、主人公は「科学的」な理由によって勝利を獲得する、という構図は格闘マンガの多くに存在していた。梶原はその構図を愛用した。作品内容の虚構性が高まれば高まるほど、それにもっともらしい理由をつけるために、より積極的に「科学」を使用したのである。

５－１．『ハリス無段』の科学的柔道

梶原のマンガ原作者としてのキャリアは、プロレスマンガ『チャンピオン太』(1961-63)に始まる。『チャンピオン太』の主人公、大東太は抜群の運動神経を持つが、プロレスラーとしては体が小さすぎるという弱点を持つ。その弱点をカバーするために、太は様々な必殺技を考案する。それらの必殺技には、その技がどんなにタフなプロレスラーでも一撃で KO してしまうだけの威力を持つものであることを、読者に納得させるための理由が与えられていた。例えば、「ノックアウト Q」という必殺技は、投げ飛ばした相手が受身をとって

---

[287] 同書、p.168。

着地しようとしたところをもう一度投げることで受身をとらせない、というものであった。
『チャンピオン太』に続く第二作、柔道マンガ『ハリス無段』（1963-65）では、梶原は必殺技の理由づけを「科学」の名によって行う。主人公、風巻竜は柔道を志し、抜群の才能を持つが、体格自体はごく普通の少年である。科学で無敵の人間を作り出す研究をしている科学者ハリスは竜の素質にほれ込み、二人で科学的柔道を完成させようと竜に話をもちかける。しかし、竜は柔道と科学は無縁のものだと言ってハリスの提案を断る。そんな時、世界選手権で日本勢がオランダの巨人ヘーシングに敗れるという事件が起こり、小柄な日本人では外国人の大男に勝つことはできないのか、と日本の柔道界に衝撃がはしる。日本柔道の敗北に動揺した竜は、日本人をちびの弱虫だと言ってあざ笑う外国人レスラー吸血魔王Xと喧嘩をしてしまう。竜は得意の投げ技でXを投げ飛ばすが、その投げ技では、巨人であるXにはまったくダメージを与えることができなかった。小柄な日本人は外国人の大男に勝つことはできないのかとおちこむ竜に、ハリスは科学の力を使えばどんな大男でも倒すことができると説く。そして、工事用の岩堀機械を使い、回転を加えることで相手にかかる力を数倍に増幅できる、という実験をしてみせる。

ハリス　脳天の急所から投げても吸血魔王Xにはつうじなかった　しかし　急所はいかにきたえても　急所にかわりない
まともにたたきつけてもだめなら　そこが科学だ
（中略）

竜　ただ突きさしたり　たたきつけてもだめなときスクリューのようにねじまわすと力は数倍になる………
はっ　さっきの岩ほり機械のりくつもおなじだ………
すると人間をたたきつけるときも………

ハリス　そのとおり！！
やっとわかってくれたね　それが科学だ　たたきつけただけではつうじなかっった（ママ）Xといえども回転させながらやれば……[288]

竜とハリスは投げとばした相手に体当たりすることで回転を加えて地面に叩きつけるという必殺技、「ハリス流スクリューおとし」を考案する。そして、この技を実現するために、巨木で作った大独楽に繰り返し体当たりをし、これを回転させるという過酷な特訓を行う。ようやく独楽を自在に回転させることができるようになった時、巨大熊が現れ二人に襲いかかる。竜はヘーシングやXよりも体が大きな熊を、完成したばかりの「ハリス流スクリューおとし」で一撃のもとに破る。その後、竜は柔道日本選手権大会に出場し、「ハリス流スクリューおとし」で快勝する。解説者である三船久蔵十段は「小男が大男をたおす柔道

[288] 梶原一騎、吉田竜夫『ハリス無段　完全版』上、マンガショップ、2006年、p.56。

のごくいに最高にかなっています」[289]と、回転して落とすことでどんな大男でも KO してしまう「ハリス流スクリューおとし」を賞賛する。『ハリス無段』では、科学は「小男が大男をたおす」という不可能と思われることを可能にする力とされたのである。

５－２．『タイガーマスク』の「科学的な必殺技」

むちゃな特訓を乗り越えることで科学的な必殺技を獲得する、という格闘マンガのストーリーのパターンからは、主人公の努力に科学の合理性が必ず応えてくれるという、科学と人間の間の信頼関係を読み取ることができる。つまり、自然の肉体と精神は科学を超えるという発想を根底に持つ格闘マンガにおいても、科学の万能性に対する幻想は存在していたのである。梶原は、きびしい特訓の結果、必殺技が獲得されるというストーリーを、『ハリス無段』の後も繰り返し用いる。その最も洗練された形は、『ジャイアント台風』と同時期の作品である『タイガーマスク』（1968-1971）に見ることができる。

『タイガーマスク』の主人公、伊達直人は必殺技「ウルトラ＝タイガー＝ドロップ」をあみだすために、雪山の天辺から転げ落ちてくる巨大な雪玉に体当たりする、という特訓を繰り返す。しかし、『ハリス無段』と違い、このような危険な苦行を直人が行っている理由は、ヒントが提示されるのみで読者には説明されない。直人が体当たりによって雪玉の中に飛びこむことに成功した時、腹をすかした大熊が現れ直人に襲いかかる。だが、その熊との戦いは描かれぬまま、話は東京のプロレス会場へと移り、人間戦車と呼ばれる大男のプロレスラー、ウルサスとタイガーマスクこと直人の試合が始まる。タイガーは、ウルサスに「ウルトラ＝タイガー＝ドロップ」を決めて見事勝利する。試合の解説者であるジャイアント馬場は、「ウルトラ＝タイガー＝ドロップ」を「科学的な必殺技」だと説明する。

> 新型の必殺技です　あまりにもおそるべき……
> ぶつかりあういっしゅん敵のまたぐらにはいりかたにのせます。
> のせながら　どうじに敵のぶつかってきたいきおいをりようしてロープの最上段までいっきにのぼります
> すべて敵のとっしん力と体重をぎゃくにりようしているからこそできることです
> 高い空中から敵の後頭部をマットにたたきつけるのもさして力はいりません
> 両足首をつかまれている敵はじぶんの体重でかってに頭からついらくします
> どこまでも敵のとっしん力と体重をりようした　じつに科学的な必殺わざです[290]

馬場による解説の後、主人公の口から、雪山での特訓が、転げ落ちてくる巨大な雪玉を突進してくる敵に見立てて、そのまたぐらにはいりこむための練習であったことが明かさ

---

[289] 同書、p.107。
[290] 梶原一騎、辻なおき『完全復刻版　タイガーマスク』講談社、1994 年、p.92。

れる。そして、直人に襲いかかった大熊も「ウルトラ＝タイガー＝ドロップ」によって倒されたことが語られる。

『ハリス無段』も『タイガーマスク』も〈過酷な特訓〉→〈特訓の成功と共に熊に襲われる〉→〈試合で新必殺技の披露〉→〈解説者による説明〉と同じ流れでストーリーが進んでいる。しかし、『ハリス無段』では過酷な特訓は相手を回転させることが目的であると最初から明かされているのに対し、『タイガーマスク』では、特訓の目的はヒントが与えられるのみで明かされない。前者では熊を新必殺技で破るシーンが描写されるのに対し、後者はそのシーンを〈試合で新必殺技の披露〉の後にまわす。『ハリス無段』の場合、〈試合で新必殺技の披露〉の段階では、すでに読者が知っているものが披露されるだけであり、新必殺技の一般公開という意味があるとはいえ、そこに驚きは生じない。一方、『タイガーマスク』での〈試合で新必殺技の披露〉は、作中の観客だけではなく、読者もまた初めて技を目にする瞬間であり、読者は観客、アナウンサー、解説者の馬場と一緒に驚くことが想定されている。〈解説者による説明〉の段階についても、『ハリス無段』の三船の解説は読者にとっては既知の内容であり、柔道の権威によって技の素晴らしさが公認されたという以上の意味が無いのに対し、『タイガーマスク』では、馬場の解説によって初めて直人が行っていた特訓の意味が読者にわかるようになっている。つまり、物語の構成要素は同じであっても、『ハリス無段』には謎が無いのにたいし、『タイガーマスク』には推理小説のような謎が設定されており、それゆえに、馬場やタイガーマスク自身による技や特訓の解説には、まるで名探偵の名推理を聞くような面白さがある。もちろん、推理小説と違い、『タイガーマスク』での種明かしは作品中だけでしか通用しない荒唐無稽なものであるが、そのストーリーは推理小説と同様に「難解な秘密が、論理的に、徐々に解かれてゆく経路のおもしろさ」[291]によって構成されている。『ハリス無段』は、体格に恵まれぬ者が大男や熊を倒すという不可能を可能にする手段として「科学」を位置づけ、「科学」によって理由づけされた必殺技というものを提示した。その熊をも倒す「科学的な必殺技」というテーマを引き継いだ『タイガーマスク』は、推理小説のようなストーリー構成を用いることによって、必殺技を作り上げる「科学」と共に、「科学」が持つ「論理性」をも読者の興味の対象としたのである。

６．科学的な力から精神的なつながりへと変化する必殺技

高度経済成長の終焉によって科学に対する幻想が消滅すると、科学が不可能を可能にしてくれるという信頼と、その科学を努力によって身につけることができるという確信は大きく揺らぐことになる。SF アニメと同様に、格闘マンガでも、このような変化を反映して、

[291] 世界大百科事典（平凡社、1966 年、p.366。）によると、江戸川乱歩は推理小説の本質を「主として犯罪に関する難解な秘密が、論理的に徐々に解かれてゆく経路を主眼とする文学」としたという。

科学は不可能を可能にするものから、努力では乗り越えることのできない限界を人間に突きつける存在へと変わっていく。格闘マンガの場合、その転換点は1970年前後にある。71年には「科学的な必殺技」の最も洗練された形を示した『タイガーマスク』の連載が終了する。しかし、それ以上に大きな出来事であったのは、70 年 2 月に『あしたのジョー』（1968-73）で力石徹が試合中に死んだことであろう。

『あしたのジョー』では、初めのうち、科学的なトレーニングによって習得されるボクシング技術に代表される科学的な合理性は、ジョーを強くし、明日のための可能性を与えるものとして描かれていた。しかし、力石の死後、ジョーはパンチドランカーの症状に苦しむようになる。科学者の一種である医者は、ジョーにこのまま戦い続ければ死ぬしかない、という宣告をする。科学は格闘マンガの主人公に可能性を与えるものから、努力では超えられない限界を突きつけるものへと変化したのである。『あしたのジョー』におけるこの転換については別章を設けて論じる。ここでは、『あしたのジョー』において「科学的な必殺技」がどのように描写されたかについてのみ述べる。

６－１．作戦のかけひき、理論、技術が生み出した「クロスカウンター」

『あしたのジョー』の主人公、矢吹ジョーの必殺技「クロスカウンター」が初めて披露されるのは、少年院で行われたライバル力石との試合である。この試合でジョーのコーチである丹下段平は、一ラウンドで三回ダウンしたら負けという通常のルールではなく、完全ＫＯで決着がつくまで試合を続けるというフリーノックダウン制で試合を行うことを提案する。このルールのために、まだボクシングの初心者であったジョーは、すでに有名なプロ選手である力石に何度も殴り倒されることになる。丹下はジョーにとってひじょうに過酷なルールを提案するだけではなく、ジョーに自分からは積極的に攻めずに一方的に殴られろとアドバイスする。この不可解なアドバイスの意図を、周りの人物も、ジョーも理解することができない。しかし、力石がジョーにとどめを刺そうとして前に出てきたところにジョーの必殺技が炸裂し、ジョーの必殺技の正体と共に丹下の意図が明らかになる。

> つまりは打たせて打つ‥‥肉をきらせて骨をたつ　相打ちの必殺パンチよ！
> 相手が全力で打ちこんでくる
> その腕に十字型にクロス‥‥交差させてまったく同時に自分も打ちかえす
> ただでさえカウンター・パンチは相手のいきおいづいた出鼻を打つだけに
> 相手の突進プラス自分のパンチ力‥‥と威力は倍増する
> ましてやクロスさせた場合
> 相手の腕の上を自分の腕がすべり
> 必然的にテコの作用をはたして
> 三倍‥‥いやさ四倍！

思うだに身の毛もよだつ

威力を生みだす！[292]

丹下のルール変更の提案や不可解なアドバイスの真意は、力石がジョーのカウンター狙いに対する警戒を解いて全力で打ちこんでくる状況を作り出すことにあった。丹下は当初、力石は格下のジョーをなめてかかって最初から全力で突っ込んでくるだろうと予想し、それに対してクロスカウンターを決めるというゲームプランを考えていた。しかし、力石の練習内容を聞いた丹下は、ジョーのカウンター狙いが力石にさとられてしまったことに気がつく。そのため、丹下は急遽フリーノックダウン制を提案し、ジョーを半死半生に追い込むことで、力石がとどめをさすために全力でパンチを打ちこみたくなるような状況を作り出したのである。

丹下の意味不明な行動と、その結果としてジョーに課せられる血みどろの戦いの中から科学的に説明される「必殺技」が出現するというパターンは、むちゃな特訓を乗り越えることで「科学的な必殺技」が獲得されるというパターンのバリエーションだといえる。試合は、ジョーのクロスカウンターが決まったものの、力石と共にジョーも倒れてしまいダブル KO に終わる。この試合に感動した少年院の不良たちは自分たちもボクシングをしようと、競い合ってリングにあがりボクシンググローブを奪いあう。その理由をジョーの友人である西は次のように語る。

せや････感動ですねん　いまのジョーと力石のものすごい試合に････ジョーの数かぎりないダウンに　何度ダウンされても立ち上がったあの血みどろのすがたに　男と男の戦いに　血しぶきでそまった激烈なクロス・カウンターの相打ちに　みんな　みんな　胸をうたれていもうたんや！

しかも両者のぶつかりあうかげにはすばらしい作戦のかけひきと　みごとな理論と技術がひそんでいたことに････

ボクシングは腕力だけとちがう　自分らだってやる気になればやれるんだというどえらい男の本能みたいなもんが　みんなをあそこまでかりたてておるんやと思います。[293]

この時点において、「理論」や「技術」は人々にとって「自分らだってやる気になればやれるんだ」という可能性を与えるものとしてある。丹下の行動の意味が試合前には隠され、試合後になって丹下が、名探偵が謎解きをするように解説するというストーリー構成によって、「理論」や「技術」の出現は、より劇的なものとなり、読者に強い印象を与えた。このストーリー構成の手法は、『あしたのジョー』前半部で重要な、少年院でのジョー・青山戦、プロになってからのジョー・ウルフ金串戦にも見ることができる。

---

[292] 高森朝雄（梶原一騎）、ちばてつや『完全復刻版あしたのジョー』3 巻、講談社、1993 年、p.138。

[293] 同書、p.154。

６－２．青山のこんにゃく戦法とボクシングの科学的要素

力石との試合でボクシングの面白さに目覚めたジョーは、丹下にさらなるボクシング技術の伝授を請うが、丹下はそれを無視し、青山という貧弱な体格と気の弱い性格を持つ少年につきっきりでコーチを行う。どうして丹下が急に冷たくなったのか、ジョーや周りの人間たちには理解できない。その後行われた、青山とジョーの試合で、青山は丹下から習ったボクシング流のフットワークと相手の攻撃を柔らかく受け流してしまうこんにゃく戦法を駆使して、ジョーの攻撃を全て無効化してしまう。そして、威力はないが的確さがあるパンチでジョーを痛めつける。青山の戦術は、自分は相手の攻撃をまったく受けることなく相手を「なまくらパンチできりきざむ」ことで、相手に「地獄の責め苦」を与えるという凄惨なものであり、第一ラウンドでジョーは KO 寸前にまで追い詰められる。しかし、第二ラウンド、驕りを捨てたジョーは青山の防御テクニックを模倣し、それを習得することで彼を退ける。この試合を見ていた、ヒロイン白木葉子の祖父、幹之介は興奮して次のように語る。

> すばらしい‥‥まったくすばらしい試合じゃった！
> 矢吹というあの少年
> かれの一ラウンドから二ラウンドにおける進歩ぶりはさながらボクシングの発展史そのものを見る思いでしたぞ‥‥！
> 初期のボクシングはグローブもはめずベア・ナックル（素手）時代とよばれ　防御を無視した　ただ　ガンガンなぐりあう不死身くらべであった
> それが十九世紀から二十世紀にかけてグローブの発明とともに
> きびしいルールやすばらしい防御技術が発達し
> かくしてボクシングは荒々しい男くささとともに科学的要素がプラスされ真のキング･オブ･スポーツ（スポーツの王者）として進歩発展をとげたのじゃ[294]

この試合の後、丹下の今回の不可解な行動の理由が明かされる。気が強く腕力に自信があるため、ジョーは防御を軽視するだろうと考えた丹下は、気は弱いが向上心があるため、防御を教えこむには絶好の素材である青山を訓練してジョーにぶつけることで、ジョーに防御の重要さを学ばせようとしたのである。青山との死闘を経験することによって、ジョーのボクシングは単なる喧嘩殺法から、「科学的要素がプラスされたキング･オブ･スポーツ」へと進歩したのである。

---

[294] 高森朝雄（梶原一騎）、ちばてつや『完全復刻版あしたのジョー』4 巻、講談社、1993 年、p.183。

６－３．「トリプルクロス」と論理的に説明できる勝算

ウルフ金串は世界チャンピオンも目指せる逸材として知られるボクサーであり、そのテクニックは精密機械と評される。ウルフは、ジョーの必殺技である「クロスカウンター」に、さらにカウンターをかけるという「ダブルクロス」を巧使してジョーを血まみれにしてしまう。しかし、ジョーは自分の必殺技を破られたにも関わらず戦意を失わず、何度も立ち上がりウルフに立ち向かう。ウルフや観客はその不死身ぶりに驚くが、ジョーのセコンドについた丹下や西はそんなジョーの戦いにまったく驚きを見せず、黙って見守るだけで何もアドバイスを与えようとしない。試合は、そのままウルフの勝利に終わるかに思われたが、ジョーはウルフの「ダブルクロス」にさらにカウンターをかけるという「トリプルクロス」でウルフの顎を砕き、逆転勝利する。解説者によると、「クロスカウンター」はカウンターと「てこの原理」によって 4 倍もの破壊力を生むが、それに二重にクロスをかける「トリプルクロス」は 12 倍もの破壊力を生むという。顎を砕かれたウルフは、引退を余儀なくされ、その後、ヤクザの用心棒に落ちぶれる。

人々はほぼ確定していたウルフの勝利をひっくり返したジョーを「理論をこえたけんか屋が精密機械を叩き壊した」と褒めたたえるが、実はジョーはボクシングの理論に従って戦っていたことが後に明かされる。試合展開に疑問を持った新聞記者たちを相手にジョーはその種明かしをしてみせる。ジョーの話は、試合の前にジョーの仲間であるドヤ街の子供たちがウルフの秘密練習をスパイしに行った時に戻る。この時、子供たちはウルフに捕まってしまい、見せしめのリンチをうけ、ボロボロにされて帰ってくる。しかし、その見せしめがウルフの敗因となる。

ジョー　いくら見せしめのリンチとはいえ　ふだんから練習しているくせってやつは出てしまうものさ　あざのできぐあいやダメージのようすで　ウルフが　どんなパンチを　武器としてくるかをおっちゃん（筆者註：丹下のこと）は読んじまった
ふふふ‥‥　いざ　試合がはじまってみると　おっちゃんの予想は　気味のわるいくらいあたったよ‥‥
いつもなら　リング下からああしろ　ここいけと　わめきちらすおっちゃんも　あの試合にかぎっては　なにもいうことはなかった　じっと見ていりゃよかった

記者Ａ　ああ‥‥そういえば‥‥

記者Ｂ　でも‥‥予想があたったにしては　矢吹くんもずいぶん打たれたじゃないか

記者Ｃ　さいごのほうでは一度ならず三度までもウルフのクロス・カウンターやぶりを食ってダウンしたけど‥‥あれはどういうわけ？

ジョー　いくら予想がたっても実戦となると話は別さ
とくに　あのカウンターに対するカウンターとなると　タイミングのとりかたがじつにむずかしいんだ

だから　わざとパンチをもらってトリプル・クロスを打ちこむ呼吸をおぼえたのさ[295]

ここでも、血みどろの戦いを経ることで「理論」「技術」「科学的要素」を獲得するという物語の構図が繰り返されている。そして、ジョーの不死身も、その影に論理的に説明できる勝算があってのことだったということが、この記者との会話でわかる。

６－４．ホセ戦での、ライバルたちとの心のつながりを示すための必殺技

ジョーは戦いの度に傷つき、血みどろになるが、それでも何度も立ち上がって戦い続ける。「奇跡とも思える不死身」は、「登場人物たちは傷つく身体を持っているという前提のもとで傷つかない身体を実現させよ」という「ジョーの命題」を実現した結果のものである。しかし、この命題の影には「科学」や「理論」が常に存在していた。それは、「科学」と「理論」に熟知する丹下がジョーに勝利をもたらす導き手であったことが示している。つまり、力石の死以前の『あしたのジョー』では、「ジョーの命題」は「科学」によって実現されるものだったのである。

しかし、「科学」と「理論」に支えられた主人公の勝利という物語の構図は、ライバル力石の死をきっかけに失われることになる。その後の主要な試合である、対カーロス・リベラ戦、金竜飛戦、ハリマオ戦では、試合を推理小説のような謎解きで総括するというパターンが見られなくなる。それと同時に、それまでジョーの頭脳として活躍してきた丹下がジョーの行動を理解できなくなっていく場面が増えていく。この三つの試合については第3章で詳しく述べる。ジョーは最後に、合理的なボクシングで敵を倒す世界チャンピオン、ホセ・メンドーサと戦う。ホセは、力石の死以前の試合構成やストーリー内容を支配していた「理論」「技術」「科学的要素」を完全に身につけたボクサーである。

ホセと戦ったジョーはパンチドランカーになっており、医者に戦いをとめられる状態だった。ジョーの体がすでに壊れた状態であることに気がついたホセは、この試合は簡単に終わるはずだと考える。ところが、ホセがいくらジョーを殴り倒しても、その度にジョーは立ち上がって戦い続ける。

ホセとの戦いでのジョーが見せた不死身は、力石や青山、ウルフとの戦いの時に見せたそれとはあきらかに異なっていた。力石たちとの戦いでは、ジョーの不死身の影には科学的な裏づけを持つ勝算が存在していた。それは、主人公の努力に科学の合理性が必ず応えてくれるという信頼関係があることを示している。戦いの結果として獲得される勝利に説得力を与えるのは、丹下のようなボクシングの理論と技術に精通する人間の存在とその解説である。しかし、ホセとの戦いでは、血みどろの戦いの影には、勝算も「科学的」なものも何ひとつない。試合はホセに圧倒的に有利にすすむが、合理的なボクシングをするチ

[295] 高森朝雄（梶原一騎）、ちばてつや『完全復刻版あしたのジョー』7巻、講談社、1993年、p.150。

ャンピオンは、ジョーが不死身であるかのように、何度倒されても起き上がってくることを理解できない。最終15ラウンド前のインターバルでホセは次のように呻く。

> ジ‥‥ジョーガ‥‥タッテクル‥‥
> 打ッテモ打ッテモ‥‥何度マットニコロガシテモ
> 不気味ニタチアガリ‥‥ムカッテクル
> ヘイ‥‥ナゼダ　カバレロ（筆者註：ホセのセコンド）
> イッタイ彼ハ‥‥ナゼ際限ナク　オキアガッテクルンダ‥‥！？
> フツウ　ワタシノパンチヲ　アレダケタタキコマレタラ‥‥ドウ考エテモ　トウニ　カタワニナルカ　死ヌカシテイルハズダゾ
> エエ？　ソウダロウ　カバレロ！！
> ソウダヨ‥‥ジョー・ヤブキハ‥‥モウ　トウニ　死ンデイルハズダ‥‥[296]

力石や青山、ウルフとの戦いでは、ジョーの戦いの謎を論理的に解き明かす者が存在していた。しかし、ホセとの戦いでは、ホセの疑問に論理的な答えを返す者が存在しない。ホセやカバレロにはもちろんのこと、ジョーのセコンドについている丹下にとっても、ジョーの不死身は想像を超えるものである。この事実は、この戦いの意義が「理論」「技術」「科学的要素」を獲得することではなく、それらのものを超越する説明不能のものの存在の提示にあったことを示している。

最終15ラウンドは、その超越するものの正体が示唆されるラウンドとなった。このラウンドで、ジョーは、青山との戦いで学んだコンニャク戦法、力石と相打ちになった「クロスカウンター」、ウルフの顎を砕いた「トリプルクロス」など次々と必殺技を使用する。しかし、この戦いでは、それらの必殺技の成立する根拠であったるはずの科学的要素、たとえば、カウンターや「テコの原理」でパンチの威力が何倍になる、といった話もこの戦いではいっさいなされない。そのような理屈や数値に代わって強調されたのは、会場に青山やウルフが試合を見に来ていたことであった。青山はジョーがコンニャク戦法を使うのに驚き、ウルフは「クロスカウンター」が完璧なチャンピオンであるホセに炸裂するのを見て喜ぶ。必殺技の連続は、初期の『あしたのジョー』に見られたような科学によって説明できる物理的な力を生み出すものではなく、ジョーと彼らライバルたちの間にある特別な感情を想起させるものである。その特別な感情は、彼らとジョーの間にある精神的なつながりとも言いかえるができる。そして、そのつながりには、ジョーと作中人物たちとの間だけに生じたものではなく、これまで『あしたのジョー』を読み続けてきた読者たちとジョーの間に生じたものも含まれている。夏目房之介は、この場面での必殺技の連続が、ジョーの戦いの歴史をホセとの最終ラウンドに重ね合わせる効果を持っていることを指摘し、

---

[296] 高森朝雄（梶原一騎）、ちばてつや『完全復刻版あしたのジョー』20巻、講談社、1993年、p.239。

これらの必殺技に狂喜乱舞する観客の姿は、リアルタイムで『あしたのジョー』を読んでいた読者たちの姿そのものだとしている。[297]

試合終了後、精神的に打ち砕かれたホセはまるで老人のように朽ち果ててしまう。精神的なものの科学的なものに対する優越は、ここに証明されたわけである。しかし、試合そのものはホセの判定勝ちに終わり、ジョーもまた「真っ白に燃えつきてしまう」ことになる。科学の突きつけた限界を越えて戦い続けた代償を、ジョーは支払うことになったのである。

７．少年マンガの基本フォーマットとなった『ジャンプ』の「友情」

ホセとの試合で、ジョーは科学ではなく、精神的なもので「ジョーの命題」を実現した。その際、ジョーは大きな代償を支払うことになる。しかし、『あしたのジョー』以後の格闘マンガの主人公たちは、ジョーのような代償を一切払うこと無しに、「傷つかない身体」をその「傷つく身体」の中に実現させるようになる。格闘マンガの主人公たちは、ジョーの犠牲を払うという面を捨象し、精神的なものの力で科学の限界を超えて立ち上がり続けるという面のみを引き継いでいくことになる。

もともと格闘家が持つ精神と肉体は特別なものだ、と主張していた格闘マンガにとって、科学的合理性を凌駕する精神的なもの、という発想を受け入れることは容易だった。目がとびだしたら目を押しこんで戦い続けるのが格闘家だ、という主張に合理性は不要である。逆に、その主張が合理性を超えてしまっているからこそ、主人公は科学的な合理性を超えた奇跡を起こすことができる、という理屈が成立する。この理屈が説得力を得るために必要なのは、その奇跡を読者が支持するもの、あるいは必要としているものと結びつけることである。そうすれば、ありえない奇跡も読者にとって大切な何かを提示しているものと受け取られ、そのありえなさも許されることになる。その大切な何かとして『あしたのジョー』以後の格闘マンガで採用されたのが、人と人とのつながりである。少年向けの作品では、そのようなつながりとして「友情」が重要視されることになる。

少年マンガは昔から「友情」を重要視する傾向があった。『あしたのジョー』以前の梶原作品でも「友情」は連呼されていた。『ハリス無段』の竜の親友、団八五郎は、竜のライバル闇剣之介が使う必殺技「地獄投げ」の秘密を暴くため、わざわざ剣之介に必殺技を使わせるような戦い方をし、病院送りにされてしまう。八五郎の自己犠牲に感動した竜は、剣之介との決戦前夜も夜遅くまで八五郎を介護する。八五郎はその竜の優しさに涙を流す。このような男同士の「友情」の重要視は、「友情」「努力」「勝利」を雑誌の標語に掲げる『週刊少年ジャンプ』によって最大級にエスカレートする。『ジャンプ』のマンガは標語に従い、「友情」によって主人公が勝利するという物語内容を持つ。その『ジャンプ』が少年マンガの代名詞とでも言うべき地位を獲得したために、「友情」「努力」「勝利」によって成り立

---

[297] 夏目房之介『マンガの深読み、大人読み』イースト・プレス、2004 年、p.191。

つ友情物語が少年マンガの基本フォーマットとして人々に認識されることになる。

『ジャンプ』的な友情物語の典型例として、ゆでたまごの『キン肉マン』（1979-87）をあげることができる。『キン肉マン』は、正義の超人たちがその正義を守るために、悪の超人たちとプロレスチックな格闘技戦を行うという内容の作品である。超人たちは人間をはるかに凌駕する強靭な肉体と能力を持っているが、あまりにも過酷な戦いは、その超人の肉体をもボロボロに傷つけてしまう。主人公キン肉マンと悪魔超人の首領である悪魔将軍の試合で、悪魔将軍は、その必殺技で、キン肉マンの肉体の八箇所、背中、両腕、両足、頭部、腹部、思考能力を機能不能にしてしまう。しかし、それにも関わらずキン肉マンは何度も立ちあがって戦い続ける。壊れてしまったはずの足で立ち上がり、壊れてしまったはずの腕で自分を攻撃してくるキン肉マンに悪魔将軍は恐怖を感じる。

悪魔将軍　なぜだーっ　なぜおきあがってくる―――っ
わたしの八ヵ所封じは　きまってるはずだぞーっ

キン肉マン　悪いが　わたしはまだ寝られないんだ

悪魔将軍　なぜだーっ　心身ともにずたずたなのに　なぜよみがえってこれるんだ！！

委員長[298]　悪魔の想像もおよばぬ力…………！！
それが　正義のパワーなんじゃーっ[299]

悪魔将軍はその透視能力でキン肉マンのパワーの源を調べる。すると、過去の戦いで死んだはずのキン肉マンの仲間であるウルフマンやジェロニモがキン肉マンを助けていることがわかる。

キン肉マン　どうだいみたかい！　きさまらのように怒りや憎しみだけをパワーに　戦っている者には想像もつかないだろう！
なにせ　おまえたち悪魔超人は傷つき死んでいった者たちを負け犬とののしり生き残ったものしか評価しない！！
しかし　わたしたち正義超人は違う　生きてる超人をふくめ死んでいったウルフマンやジェロニモとも友情はつながっている　肉体はほろびようとも友情は不滅だからだ！！

悪魔将軍　せ‥‥正義　パワー‥‥　でかい！　あまりにもでかすぎて手におえん[300]

キン肉マンは「肉体はほろびても」と言うが、その死んでいった仲間たちの存在は、倒れても何度でも起きあがる、つまり決して滅びることを知らないキン肉マンの肉体によっ

---

298 超人協会の委員長。試合の審判長なども勤める超人たちのまとめ役。
299 ゆでたまご『キン肉マン』第 17 巻、集英社、1984 年、p.62。
300 同書、p.65。

て、初めて認識することが可能になるものである。何度でも起きあがる肉体は不滅の友情が根拠となって成立し、不滅の友情の存在は何度でも起きあがる肉体の成立によって初めて証明される。

ここで描かれている、不滅の友情と何度でも起きあがる肉体の結びつきは、格闘技を題材としたマンガだけではなく、登場人物たちが一対一を基本とした少人数で決闘を繰り返すことでストーリーが展開していく作品では一つの定型となっている。現在の『ジャンプ』で最も人気のあるマンガといわれる『ONE PIECE』（1997-）にも、不滅の友情と何度でも起き上がる肉体の関係は存在している。『ONE PIECE』の主人公ルフィは、「海賊王」になることを目指す少年である。彼はアラバスタ王国で王国乗っ取りを企むサー・クロコダイルこと Mr.0 が率いる「バロック・ワークス」と戦うことになる。本節の冒頭であげたシーンは、ルフィの仲間であるウソップとチョッパーが、バロック・ワークスのエージェントであるミス・メリークリスマス（以下、メリーと略）と Mr.4 のコンビと戦う場面である。このコンビがあまりに強いため、ウソップはおじけついて逃げようとするが、メリーに捕まってしまう。メリーはウソップを「船長（ルフィのこと）も貧弱なら船員も腰抜け」と嘲り、ルフィはとうの昔に Mr.0 に殺されたとウソップに告げる（実際には重傷を負っただけで死んでいない）。そして、ルフィの海賊王になるという夢を「身の程知らず」と笑いとばす。メリーは、ウソップにとどめを指すために、怪力男である Mr.4 に 4t もある金属バットでウソップの頭を殴らせる。ウソップの頭蓋に亀裂がはしる。しかし、ウソップは立ち上がる。立ち上がったウソップは、さっきまでの逃げ腰だった態度を一変させ、敵に堂々と立ち向かう。（図 66）

ウソップ　・・・・・・男にゃあ！！！どうしても・・・戦いを避けちゃならねェ時がある・・・・・・・・・！！！
メリー　な・・・！！！　お前まだ・・・・・・・・・！！！！
ウソップ　仲間の夢を笑われた時だ！！！！
メリー　バカな・・・！！４ｔのバットで頭を打ち抜かれて・・・・・・・・・！！
生きてられる筈がねー・・・・・・！！ましてや・・・！！立ち上がれる筈がねェ！！
今度はどんなトリックを遣いやがったんだ！！！（筆者註：ウソップはトリックやはったりで敵を翻弄することを得意とする）
ウソップ　ルフィは死なねェ
あいつはいずれ“海賊王”にきっとなるから
そいつだけは笑わせねェ！！！！[301]

立ち上がったウソップは、チョッパーと協力して Mr.4 とメリーを倒す。彼の勝利は、仲間に対する熱い思いがもたらしたものであり、彼が勝利することで、その熱い思いが正し

[301] 尾田栄一郎『ONE PIECE』20 巻、集英社、2001 年、p.197。

いものであることが証明される。

８．仲間同士の「絆」と二つの循環論法

少年向けのマンガやアニメの多くは、主人公とその仲間たちが自分たちの持つ信条の正しさを強調し、その信条の正しさゆえに肉体の限界を超えた奇跡を起こすことが可能になる、というストーリーを繰り返す。このストーリーは、傷つく身体の中から傷つかない身体が出現するという奇跡は、主人公たちが保持する信条の正しさゆえに起こり、その主人公たちが持つ信条の正しさは奇跡が起こることによって証明される、というメカニズムによって支えられている。この循環論法によって、キャラクターが「傷つく身体」と「傷つかない身体」という二つの異なる身体を持つという矛盾は解消される。この循環論法は、『さらば宇宙戦艦ヤマト』のラストシーンで死んだ戦友たちが蘇ることを可能にしたメカニズムと同じものだといえる。『ヤマト』でも乗組員たちの信条である「愛」がその正しさゆえに奇跡を起こし、その奇跡が起こったという事実が「愛」の正しさを証明する、という循環論法が発生している。（図 68）

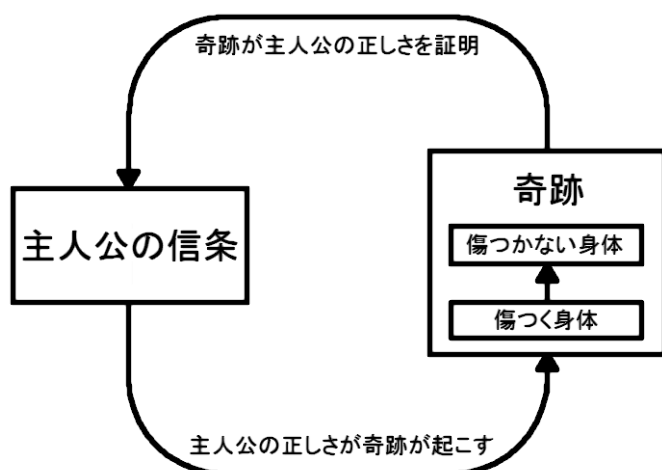



図 68：第一の循環論法

このようなメカニズムの根幹をなす、主人公の持つ信条には、『ジャンプ』の「友情」や『ヤマト』の「愛」など、大抵の場合、人と人との肯定的な関係を指すものが採用される。本節は、SF アニメから議論を始めたので、『ヤマト』の西崎の発言に基づき、「つながり」や「愛」という言葉を使用してきた。しかし、現在のマンガやアニメを巡る言説の中では、これらは「絆」と呼ばれることが多くなっている。たとえば、セールスプロデューサーとして企業コンサルタントをおこなう伊庭正康は、週刊誌『FLASH』で『ONE PIECE』と『ONE PIECE』を読んで育った 90 年生まれの関係を次のように説明している。

> じゃあ彼らが『ワンピース世代』かというとそうでもない。若い企業家の方が言っていたのは、

彼らは『ワンピース憧れ世代』だと。実際社会に出て仲間との絆や社会的大義のために生きられるかというとそれは難しい。ただ、それを目標にして頑張っている世代ということです。仲間、絆など前向きなメッセージは『ワンピース』だけではなく、彼らが聴いてきた歌の歌詞にも表れています。愛、ありがとう、オンリーワン、そんな幸せ感いっぱいの歌で育った世代です。尾崎豊のように学校のガラスを割ったりしません。ミスターチルドレンはうまく時流に乗って歌詞を変えてきていますね。'90年代はストレートなラブソングだったのが、'00年代前半は内省的になり、今はものすごくポジティブでしょう[302]

伊庭は、『ONE PIECE』が90年生まれに支持されているマンガであることを根拠に、彼らが「絆」を求める世代であるとする。彼の議論は、『ONE PIECE』のテーマが「仲間との絆」であり、人々が『ONE PIECE』に夢中になる理由は、作中で語られる「仲間との絆」の素晴らしさにあることを自明の前提としている。

伊庭がこの発言を行った2013年4月に、「ワンピース憧れ世代」である90年生まれの人々は新入社員となる。伊庭は、この世代の人々を会社の「戦力」として使うためには、彼らに「絆」を与えることが大事だと言う。しかしこの時、伊庭は「仲間との絆」がいったい何であるのか、ということを問題にしようとはしない。企業コンサルサントである伊庭が問題とするのは、どうすれば、新入社員たちに自分たちは「絆」の中にいると思わせることができるのか、という実践的技術である。

「ワンピース憧れ世代」を燃え上がられるキーワードは"絆"です。そこで重要なのは「We の法則」。主語を You ではなく We に換えるのです。たとえば「君の説明不足でほかのメンバーが迷惑している。君はどう挽回すべきだ？」を「我々の説明不足により仲間が困っている。さあ、どうしようか？」と言い換えてみてください。[303]

ここでキーワードとして提示されている「絆」が実体として持っているのは、「絆」で結ばれた皆（We）の間には、「絆」とは何かという共通認識が確立している、という前提のみである。伊庭の言うとおり、言っていることの内容は同じでも、主語を You から We に置きかえるだけで、「ワンピース憧れ世代」の心は「絆」を感じて燃え上がるというのならば、「絆」の存在、非存在は、どのような主語を使うか、という言葉づかいによって決定されてしまうことになる。ここでの「絆」とは、ほんのちょっとした言葉づかいによって作り出されたり、逆に消えてしまったりするものに過ぎないのである。このことは、「絆」という言葉が定義された概念ではなく、人間関係や共感を曖昧に示す比喩であり、単なるイメージに過ぎないことを示している。

---

302 「"ワンピース憧れ系"ゆとり新入社員の取扱説明書」『FLASH』光文社、2013年4月16日、p.87。
303 同書、p.89。

しかし、一つの言葉に多くの人々が同じイメージを抱く時、その人々の間には、自分たちは同じ共同体に所属する仲間であるという意識が発生する。イメージの共有は共同体意識の醸成に大きな役割を果たす。特にその言葉が、「絆」のように、成員同士のつながりを示すものである場合、そのイメージを共有できるかできないかが、仲間であるかそうでないかを決定する要因となりうる。そして、もし、共同体の結束が仲間ではない部外者の存在によって強化されるものであるならば、成員同士のつながりを示す言葉は定義不能なものである方が望ましい。その言葉が意味するものをイメージできない者、あるいはそのイメージを否定する者を部外者に設定して排除することが可能になるからである。

「絆」が仲間内で共有されるものでありながら、定義不能のイメージの域をでないことは、この言葉が「傷つく身体」の中から「傷つかない身体」を発生させる循環論法を成り立たせるために便利なものであることを示している。なぜなら、この循環論法が目指すものは論理性ではなく、実現が不可能だと論理的に証明されていることを、論理を超越することで実現可能にしてしまうことだからである。論理を超越するために、循環論法は、常に論理的な思考が及ばない定義不能の領域を備えていなければならない。同時に、定義不能のまま漠然としたイメージによって多くの人々に共有される言葉は、主人公を支持する者たち（作品内の主人公の仲間たちと作品外の主人公のファンたちの両方を含む）にとっては、疑問の余地無く存在するものでなくてはならない。「絆」は、この両方の条件にあてはまるものである。「絆」によって共同体の人々が強く結びついている時に、「絆」は「虚妄」に過ぎないと指摘する者が現われたとしても、その発言は、イメージを共有できない部外者によるものと認識され、無視されるであろう。マンガ・アニメの場合、その「部外者」は敵、あるいは敗者に位置づけられることになる。

「絆」がいったい何であるかを厳密に定義することは、誰にもできないし、する必要もない。問題となるのは、「絆」は現在の日本人にとって大切なものであると多くの人々に考えられており、その必要性が様々な言説の中で繰り返し語られている、ということである。人々が「絆」を自分にとって必要なものであると無根拠に信じれば信じるほど、「絆」が奇跡を起こすという主張は、人々にとってより説得力があるものになっていく。循環論法のサイクルはその説得力によって、より安定したものになっていく。「絆」とは何で、それがどのような性質を持つか、ではなく、それがかけがえのないものとして皆に語られているという事実が、「絆」という言葉に循環論法を駆動させるだけのエネルギーを与えるのである。この時、「絆」の価値は「絆」そのものにではなく、「絆」を信じるという人々の行為の中にこそある。そして、「絆」が持つ価値の大きさは、自分は「絆」の中にいると信じるために人々がどれだけの代償を支払うのか、ということによって示される。

そのため、戦うマンガ・アニメの作品中では、「絆」の価値は、戦いで払われた犠牲の大きさによって示されることになった。『さらば宇宙戦艦ヤマト』での古代の特攻、『キン肉マン』における仲間の超人たちの死、『ONE PIECE』でのウソップの流血など、登場人物たちが極めて大きな犠牲を払うのは、彼らが人並みはずれた尊い「絆」の持ち主であるこ

とを示すためである。そして、「絆」が尊いものであるからこそ、払われた犠牲は無駄なものではなく、価値あるものとして作品の受容者に認知される。登場人物たちの犠牲は、「絆」の尊さによって聖化されるのである。この時、犠牲が大きければ大きいほど、「絆」の価値は増大し、「絆」の価値が高ければ高いほど、そのために支払われた犠牲は聖性を強く帯びるという、第二の循環論法がたち現れる。（図 69）この第二の循環論法が成立する時、犠牲を払うことは厭うべきことではなくなる。犠牲の代価がより尊い「絆」の獲得という形で得られるからである。それが、極端化すれば、犠牲を払うことそれ自体が戦う目的となる倒錯すら発生することになるであろう。この第二の循環論法によって、「戦い」の物語は、戦う身体の奇跡を語ることで主人公の信条の正しさを証明し、犠牲を聖化することで「絆」の尊さを説くことを、その内容とするようになっていく。日本の「戦い」を題材としたマンガ・アニメは、「絆」をエネルギー源とした二重の循環論法によって成立している。そして、現在でも、その論法に依存することによって、その内実を検証することなく「絆」を無批判に称揚する物語を生み出し続けている。

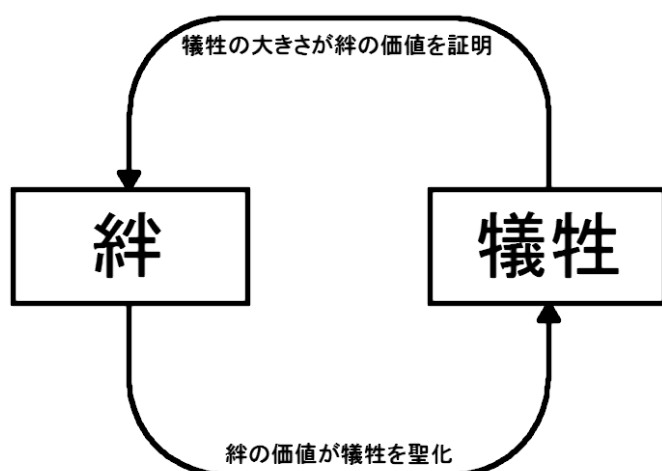



図 69：第二の循環論法

マンガ・アニメにおいて「科学的リアリズム」が循環論法の成立に制限をかけ「ジョーの命題」と相克関係になるのは、科学が客観的な目で真理を追究することを目的とするものだからである。科学が持つその性質は、循環論法を成立させる客観的な分析が及ばない領域を、合理性のもとに解体してしまう危険性を持っている。格闘マンガが日本の少年マンガの基本フォーマットになりうるのは、科学を凌駕する自然の肉体と精神の存在を信じることで、作品の中に科学の手が及ばない分析不能な領域が確保できるため、循環論法が最も純粋な形で成立するからである。

だが、格闘マンガは、舞台が試合の行われるリングや喧嘩の行われる路地裏など、範囲が狭く限られているため、そこで語られる「絆」を個人レヴェル以上のものに拡大することが難しい。一方、80 年代アニメブームを代表するスペースオペラの舞台は、宇宙という広大なものであったため、ストーリーを宇宙規模に拡大することが容易であった。スペー

スオペラに登場する個人は広い宇宙の中の個人であった。広い宇宙の中で他者とのつながりを得るということは、広い宇宙全体の中での自分の位置づけを得るということでもある。80年代のアニメが、大塚や東が「物語消費」と呼ぶ、「私と世界のつながりを保証する物語」の衰弱を「大きな（非）物語」によって想像的に回復させるという消費活動を実現できたのは、物語を宇宙全体のものに拡大することが可能であるため、個人間の「絆」を宇宙（世界）全体にまで及ぶ「壮大」なものにできたからである。狭い領域の中で最も純粋な形で循環論法を成立させた格闘マンガと、広い領域の中で「絆」の規模を極限にまで巨大なものにすることで、個人と世界のつながりを作りだしたスペースオペラは、車の両輪となって戦後の日本のマンガ・アニメを牽引してきたのである。

『さらば宇宙戦艦ヤマト』に代表される、個人間の「絆」を宇宙全体のものに拡大するメカニズムは、その後もロボットアニメを中心に日本のマンガ・アニメに引き継がれ、さらにオカルト的色合いを強めていく。このような、ロボットアニメの展開については、別章を設けて論じる。一方の格闘マンガは、格闘の場を理想の「絆」が実現されるユートピアに設定し、格闘者の生き方を、閉塞した社会を生きる現代人のアンチテーゼに位置づけるようになる。格闘マンガは、科学が提示する人間の限界を、実社会の閉塞感と意図的に混同し、格闘の場で科学の限界を超える奇跡を実現することで、現実の閉塞感を打破する歓喜とカタルシスを生み出すようになっていくのである。

２章３節　戦うマンガ・アニメの循環構造

１.「ジョーの命題」が作り出したもの

　科学に対する幻想が崩れたことにより、戦うマンガ・アニメの諸ジャンルは「科学的リアリズム」に対してどのような態度をとるべきであるか、という問いを与えられることになった。その中で、『あしたのジョー』に代表される格闘マンガは、科学に対して自然の肉体の優越、人間の精神性の優越を主張することによって傷つく身体の中から傷つかない身体を出現させる奇跡を可能にするという選択を行った。格闘マンガでは、科学者の一種である医師が登場人物の肉体の崩壊を予告し、それを振り切って登場人物が戦いの場に出ていくというシチュエーションを様々な形で繰り返す。『あしたのジョー』では、科学の突きつけた限界を越えて戦い続ける代償を主人公は支払わなければならない。ジョーはホセ・メンドーサとの戦いの後、真っ白に燃えつきてしまう。しかし、その後の格闘マンガでは、主人公たちは、こうした代償を一切払うこと無しに傷つかない身体を実現させるようになる。
　現在、多くの論者によって格闘マンガの代表する作品とされる板垣恵介の『刃牙』シリーズでは、医師によって死を宣告された人物が戦いの最中にその死を乗り越えてしまうと言うシーンが描かれる。主人公、範馬刃牙は、最強の生物と言われる父を倒すべく格闘技に打ち込む少年である。彼は、東京ドームの地下にある地下闘技場において開催される「最大トーナメント」という名の武闘大会に参加する。そして、レフェリーすらおかないノールールにて開催されるこの大会で彼は勝ち進んでいく。決勝戦の相手、ジャック･ハンマーは強くなるために筋肉増強剤をはじめとする様々な薬品の過度の使用を繰り返す男である。医師はジャックに、薬の副作用による体の崩壊は避けられないと警告する。その警告どおり、主人公バキとの試合の最中にジャックの肉体は限界を迎え、ジャックは激しい嘔吐に襲われる。だが、その嘔吐が終わった時、ジャックの肉体は全ての無駄が廃除されたダイヤモンドと言うべき高密度の肉体へと進化する。人間の限界を乗り越えたジャックは「無知な科学者にはたどり着けぬ境地がある」と高らかに宣言する。(図 70)

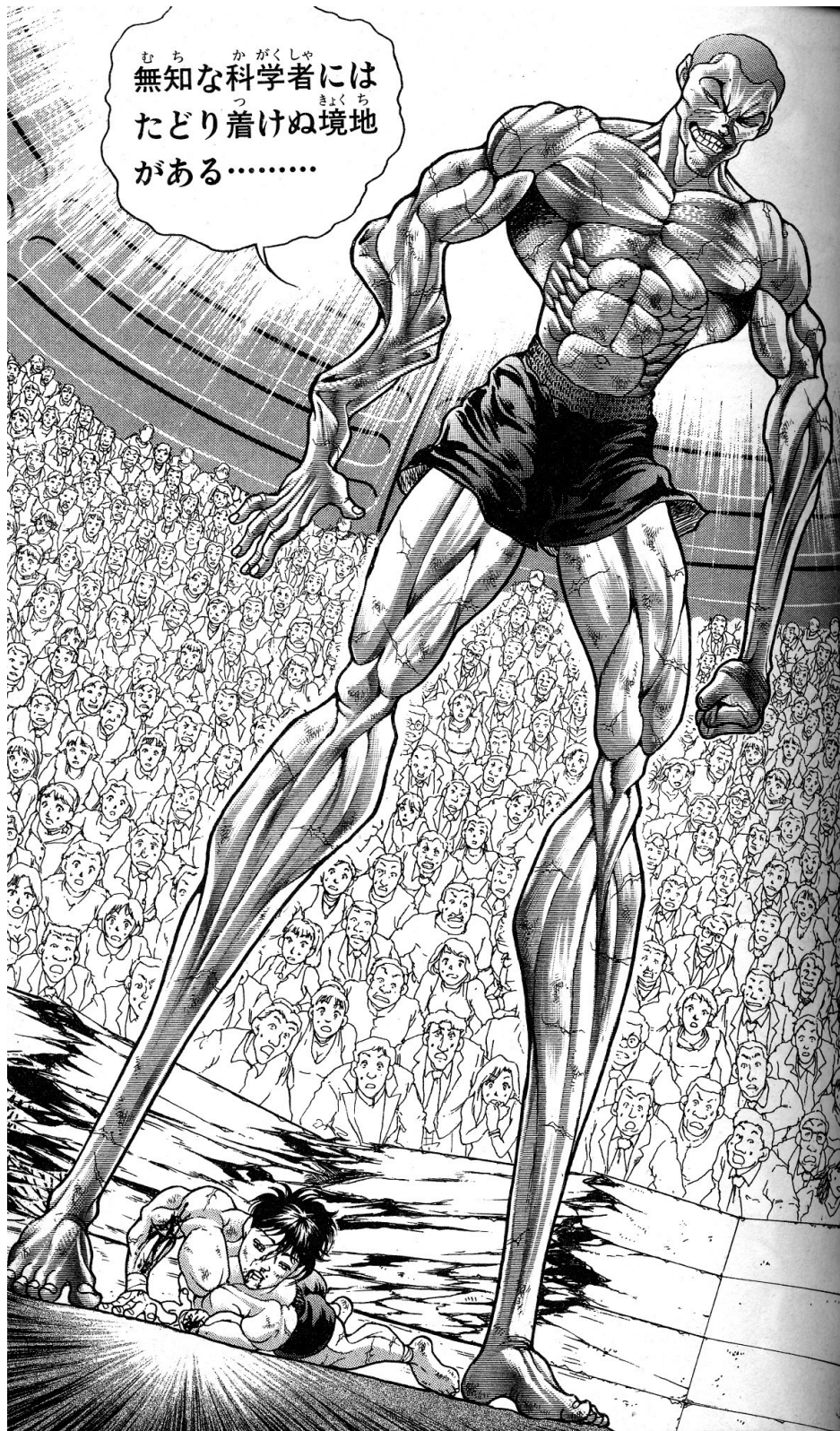



図 70：板垣恵介『グラップラー刃牙』４２巻、秋田書店、1999 年、p.43。

『グラップラー刃牙』は、格闘マンガの循環論法を極端な形で実現した作品だといえる。

『刃牙』をはじめとする格闘マンガは、傷つく身体の中から傷つかない身体が実現するという矛盾を、「男」という概念と一体化した、戦う者独自の価値観によって解消しようとする。戦う者の価値観は、傷つかない身体と結びつけられ、科学をはじめとするほかの価値観は傷つく身体と結びつけられる。傷つく身体から傷つかない身体が出現する奇跡は、戦う者の価値観が他の価値観に優越ゆえに起こり、その優越は奇跡の発生よって証明される。格闘マンガは、この循環論的なメカニズムを利用して、主人公が傷つき、限界を迎えるが、主人公はその限界を乗り越えて再び立ち上がり、立ち上がる度に前よりも強くなる、という物語を反復し続ける。医者に代表される科学者たちが提示する主人公の限界は、主人公が限界を乗り越えるために用意された擬似的な障害でしかない。

これらのマンガでは、科学が提示する人間の限界は、実社会の閉塞感と意図的に混同される。戦う者が持つ価値観は、他の全ての価値観に優越するがゆえに、それらは人間の限界と現代人の閉塞感を克服しうるものとされる。『刃牙』の「最大トーナメント」の決勝で、主催者は、「地上最強」という価値観こそが男が志すものであり、その他の価値に生きる者は挫折者であると宣言する。

> 地上最強を目指してなにが悪い！！！
> 人として生まれ
> 男として生まれたからには
> 誰だって一度は地上最強を志すッ
> 地上最強など一瞬たりとも夢みたことがないッッ
> そんな男は一人としてこの世に存在しないッッ
> それが心理だ！！！
> ある者は生まれてすぐにッーーーーーーー
> ある者は父親のゲンコツにッ
> ある者はガキ大将の腕力にッ
> ある者は世界チャンピオンの実力に屈して
> それぞれが最強の座をあきらめ
> それぞれの道を歩んだ
> 医者　政治家　実業家　漫画家　小説家　パイロット　教師　サラリーマン
> しかしッッッ
> 今夜あきらめなかった者がいるッッ
> 偉大なバカヤロウ２名！！！
> この地上で誰よりもッ　誰よりもッ
> 最強を飢望んだ２名
> 決勝！！！両者　入場！！！[304]

[304] 板垣恵介『グラップラー刃牙』４１巻、秋田書店、1999 年、p.89。

少年向け格闘マンガの主人公たちは、戦いの場で科学の限界を超える奇跡を実現することによって、現実の閉塞感を打破する歓喜とカタルシスを生み出す。格闘マンガでは、この循環は、自然の肉体には科学を越える可能性があるという確信によって支えられている。マンガでは、自然の肉体を持つことと、自分が人間であることは自明のごとく同一視されてきた。自然の肉体を根拠にする正しさと奇跡の循環、そして、その結果もたらされる勝利は、人間に対する賛歌であり、自分が人間であることの歓喜を生み出す。

１－１．サイボーグマンガにおける二つの身体

格闘マンガは主人公が科学の手の加わらない自然の肉体を持つがゆえに成立するものであるが、それとまったく対照的な位置にあるのが、主人公が何らかの理由よって自然の肉体を失い、代わりに人工の身体を与えられたという設定のサイボーグマンガである。本来の肉体が奪われ、後天的に人工の身体を与えられたというその設定は、肉体とそれを所有する本人との間に大きな乖離を引き起こす。格闘マンガの主人公たちが完全なる存在であるのに対し、サイボーグマンガの主人公たちは常に欠落感を抱え続ける者たちとして描かれる。

そのような、サイボーグのイメージは、石ノ森章太郎の『サイボーグ００９』(1964-1985)によって作り出された。『サイボーグ００９』に登場するサイボーグたちは、死の商人「ブラックゴースト」によって新時代の商品として作られた兵器であった。彼らの００１、００２と言った呼称は、商品につけられた一種のシリアルナンバーである。だが、サイボーグたちは、戦争のための兵器であることを拒絶し「ブラックゴースト」から脱走する。脱走の途上、００４と００７は自嘲的に自分たちのことを次のように語る。

００４　人間か！　フッフ････もともとおれたちは半分だけだがね
００７　ヘッヘ　まったくだぜ　おれたちは　ていのいい身体障害者なのさ！
００３　まあ　なんてことを･･････　００４････　００７････
００７　ヘッ！　だって　そうじゃねえか！　おれたちのからだは半分機械なんだぜ
００４　しかも　そうしてくれとたのんだわけじゃない
００４　とはいうものの　だが　まえのからだに　みれんがあるわけじゃねえが････････････
フフフ･･････
ギルモア　われわれ科学者グループはだまされていたのじゃ[305]

生身の人間をはるかに越えた力を持ちながら、生身の人間に対して常に劣等感を抱き続けるサイボーグのイメージはこの時にできあがったといえる。サイボーグたちを作り出し

[305] 石ノ森章太郎『サイボーグ００９』第１巻、秋田書店、1966 年、p.112。

た科学者の一員であったギルモア博士は、自分たちはすぐれた未来の人間を作るための研究だと思ってサイボーグの開発をしていたのだと告白する。『鉄腕アトム』及び、その後をおいかけて作られた少年ヒーローものを支えている「科学」が、夢の未来を想定していたのに対し、サイボーグを作り出した「科学」は、素晴らしい未来を獲得することに失敗した「科学」である。その科学が未来に見いだしているのはディストピア的なものである。だが、挫折した科学が作り出した兵器、という設定は、敵と戦い続ける宿命を背負った超人戦士を作り出すためには、とても便利なものである。『サイボーグ００９』を始祖とするサイボーグマンガの主人公たちは、様々な変奏を繰り返しながら、絶望的な生を戦っていくことになる。

相田裕の『GUNSLINGER GIRL』は、そのようなサイボーグマンガの一例といえる。『GUNSLINGER GIRL』の他のサイボーグマンガに無い特徴は、主人公たちは肉体だけではなく、自分が自分であるために必要な記憶も「条件付け」によって奪い取られていることである。彼女たちは、自分の全てが人工物であることを自覚し、その自覚に苦しみ続ける。

第3話「THE SNOW WHITE」は、少女の一人、トリエラの自覚を描いたエピソードである。トリエラは理知的な少女であるため、その自覚も他の少女たちよりも客観性が高い。そのため、彼女は自分の担当官ヒルシャーに対し、他の少女たちのような溺愛や徹底した忠実といった態度をとることができない。ヒルシャーもまた誠実な男であることも影響し、二人は互いの距離のとり方に悩んでいる。そんな二人に、マフィアを抜けた男、マリオ・ボッシを見つけてマフィアから保護するという任務が与えられる。だが、その時、トリエラには生理がきており、彼女は体調不良で苦しんでいた。

トリエラ　実は昨日から　生理が重くてさ‥‥　今余裕がないんだ
ヘンリエッタ　でもここのところ　ずっときてなかったんじゃ　‥‥‥‥
トリエラ　完全に生理不順　おなかがいたい‥‥
ヘンリエッタ　市販のお薬は　飲めないんだよね？
トリエラ　白状して気が緩んだら　どんどん痛くなってきた　‥‥‥‥
でもこれも　生きている実感だから　我慢する
ヘンリエッタ　その意気　その意気っ‥‥
私は子宮も　とられちゃったから‥‥
トリエラと　代わってあげたい　くらいだよ
トリエラ　う
そうだったね‥‥
ごめん[306]

306 相田裕、『GUNSLINGER GIRL』１巻、メディアワークス、2002年、p.82。

トリエラは生理のことをヒルシャーに隠して任務におもむく。二人は、マフィアよりも早くマリオをみつけて彼を保護するが、マリオは監獄に収監される前に娘に会いたい一心で、二人のもとから脱走、そして、マフィアに捕まってしまう。トリエラは、マリオを救出するためにマフィアの殺し屋たちと戦う。トリエラは敵が撃ってくる弾丸を腕でうけとめ、殺し屋たちを蹴り殺す。だが、トリエラにとって、腕にうけた銃弾の傷よりも、生理痛の痛みの方が深刻な痛みである。

マリオ　お前　ひどい顔色しているぞ‥‥
撃たれたんじゃないのか？
トリエラ　‥‥‥‥生理痛
誰かさんが随分と走らせてくれたせい
マリオ　だ　大丈夫か？
トリエラ　いや‥‥‥‥
‥‥‥‥うん　実は結構しんどいんだ‥‥
でも安心して（腕の傷を見せながら）　ほら　緑の血なんか出さないから[307]

トリエラは、銃弾を体に受けても壊れない身体を持っており、大人の殺し屋を一蹴してしまうだけの強さを持つ。だが同時に彼女は、生理痛で苦しむ少女の肉体をも持つ。マンガやアニメの登場人物が持つ、傷つかない身体と傷つく身体という二つの身体は、彼女においては、人工的に作られた肉体と生理痛に苦しむ肉体という形で出現する。傷つかない身体は彼女の戦士としての強さを、傷つく身体は彼女の少女としての弱さを示している。ここにおける彼女の弱さは、彼女の強さを強調する効果を持っている。彼女は、敵の銃弾を腕にうけているにもかかわらず、本人はその銃弾の痛さよりも、彼女の生身の体を苛む生理痛に苦しんでいる、という描写は、彼女の戦闘能力の異常な高さを読者に対して示すものである。だが、その戦闘能力の高さは、彼女に自分は人間ではない、怪物なのだ、という自覚をも生み出す。彼女は自分の強さを「緑の血なんか出さない」と自虐的に語ってしまうのである。

『GUNSLINGER GIRL』に登場する少女たちの肉体は、格闘マンガの主人公たちの肉体とは真逆の人工物であるが、それでも、「戦い」の中で、傷つく少女の身体から傷つかない人工の身体が出現するという奇跡が起こるのであり、トリエラの身体の在り方は、「ジョーの命題」の一つの実現の仕方だということができる。だが、『GUNSLINGER GIRL』では、少女たちは本来の肉体を失った上で作り物の肉体を持っているという設定ゆえに、傷つく身体と傷つかない身体は、前者は人間性を証明する身体に、後者は人間性を否定する身体となり、両者は対立関係に陥る。それは、格闘マンガが、自然の肉体に対する信仰に基づいて、二つの身体を絶対的に同一なものとみなし、両者ともに人間性の証とするのと

[307] 同書、p.100。

は対照的である。格闘マンガでも戦う者を怪物と呼ぶことはよくあるが、それは否定的なニュアンスで使われるわけではない。人間の限界を超えた者たちへの一種の賛辞として「怪物」という形容が存在している。『グラップラー刃牙』の「地上最大トーナメント」の終結シーンで、アナウンサーは、「怪物」たちの頂点にたった主人公を絶叫にて褒めたたえる。

> 強くあろうと　する姿は　―――
> かくも美しい！！！
> 「強い」ことは　美しい！！！
> 「強い」ことは　スバラシイ！！！
> アリガトウ　範馬刃牙ッッ
> ストロング　イズ　ビューティフル！！！[308]

「ストロング　イズ　ビューティフル」という賛辞は、格闘マンガの語る怪物性が、『GUNSLINGER GIRL』の少女たちが自覚する自分の怪物性とは、まったく正反対のものであることを示している。サイボーグマンガの「戦い」が登場人物たちに自己否定をもたらすのに対し、格闘マンガの「戦い」が辿りつく場所は曇りなき自己肯定なのである。

１－２.『GUNSLINGER GIRL』における循環論法

格闘マンガにおいて、主人公が勝利によって強さを証明することは主人公が持つ信念が正しいものであることを証明することと同義であり、それは美しい行為である。『刃牙』における「ストロング　イズ　ビューティフル」の賛辞は、主人公の信念の正しさが主人公の勝利の根拠となり、主人公の勝利が主人公の信念の正しさの証明となる、という循環論法によって成立する。『刃牙』に限らず、多くの格闘マンガ、少年マンガが同様の作品内容を持っている。

『GUNSLINGER GIRL』の少女たちの強さもまた、格闘マンガ同様に、傷つく身体の中から傷つかない身体を出現させるという方法によって作り出されたものである。しかし、自己肯定的な格闘マンガと違い、自己否定的な『GUNSLINGER GIRL』の場合、「戦い」の勝利は、彼女たちが持つ信念の正しさを証明するものにはなりえない。彼女たちが戦う理由は、担当官に対する愛情によるものであるが、その愛情は、少女たちの中から自発的に発生したものではなく、「条件付け」と呼ばれる洗脳によって人為的に作り出されたものである。その愛情が、少女たちを「戦い」に利用することを目的に作り出された偽物の感情であることは誰の目にも明らかであり、いくら「戦い」に勝利しても、その偽物性が覆されることはない。しかし、たとえそれが洗脳によって作り出されたものであっても、少女と担当官の間に存在する感情は、「絆」としての役割を果たすのである。

---

[308] 板垣恵介、『グラップラー刃牙』42巻、秋田書店、1999年、p.117。

第 4、5 話「エルザ・デ・シーカの死（前編・後編)」は、担当官と少女の間にある絆のあり方を示すエピソードである。物語は、義体の少女の一人であるエルザ・デ・シーカとその担当官ラウーロが射殺死体で発見されたところから始まる。日頃、少女たちが所属する作戦二課のことを快く思っていない作戦一課は、この事件を徹底的に追及しようと考え、腕利きの課員であるフェルミとガブリエリのコンビを二課に送り込む。「エルザ・デ・シーカの死（前編・後編)」は、少女たちが部外者に対し、自分たちがどういう存在であるかを語るという異色かつ重要な回である。調査に取りかかったフェルミは、エルザがどのような少女であったかをトリエラに聞く。

フェルミ　じゃあエルザは　どんな子だった？
トリエラ　担当官に完璧に　惚れてたわ
ここの子はだいたいそうよ
フェルミ　君もそうなのか
トリエラ　馬鹿言わないで
ある種の愛情はあるけどね
フェルミ　‥‥‥‥“条件付け”？
トリエラ　条件付けと愛情は似てるの
私にもどこまでが　自分の感情だかわからない
フェルミ　忠実化の結果　愛情めいた感情が芽ばえることがある‥‥か
トリエラ　エルザはその典型ね[309]

トリエラは、フラテッロ（兄妹）と呼ばれる担当官と少女の関係を知りたければ、シチリアで休暇を取っているヘンリエッタとジョゼに会うように二人にアドバイスする。ヘンリエッタに会ったガブリエリは、彼女がジョゼに対して抱いている愛情がどんなものであるのか尋ねる。

ガブリエリ　あなたは本当に彼が好きなのね‥‥
それってどんな気持ちなの？
その感情も公社に強要されているかもって自覚はある？
ヘンリエッタ　私‥‥　今幸せだから　それでも構わないんですが‥‥
でも公社の命令は「やらなきゃ」って感じ
ジョゼさんの為にすることは「したい」って感じなんです。[310]

ヘンリエッタは、ひったくりにジョゼから貰ったカメラを奪われて激怒し、そのひった

[309] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』１巻、メディアワークス、2002 年、p.135。
[310] 同書、p.156。

くりを殴りかける。義体であるヘンリエッタが本気で人を殴れば、相手の首の骨を折りかねない。ガブリエリが機転をきかしたおかげで事は穏便に収まるが、その夜、ガブリエリはヘンリエッタに昼間のことを注意する。

ガブリエリ　ねえヘンリエッタ　もうさっきみたいに暴走しちゃ駄目よ？
女の子なんだから　暴力ばかり振るってちゃ駄目
わかった？
ヘンリエッタ　········
ガブリエリさんもですか····
ガブリエリさんも········
私を「女の子」にしようとするんですね
ガブリエリ　だって本当に
ヘンリエッタ　ここに来た時、ジョゼさんは私の銃を取り上げたんです····
「普通の女の子は　こんなもの持ってない」って····
····確かにそうです
でも····
体が機械の女の子って普通ですか？
すごい力持ちで····　素手で人を殺せるんです····
赤い血は出るけれど
すぐに痛みなんか消えちゃうんです
義体の私が　ジョゼさんの役に立つには····
普通の女の子じゃだめなんですよ····[311]

ヘンリエッタのジョゼの役に立ちたいという感情は、義体を運用するための必要として行われる条件付けを起源としてヘンリエッタの中に生じた感情である。ヘンリエッタは、その感情に基づいてジョゼのために戦い続ける。だが、その「戦い」による勝利は、ヘンリエッタが「赤い血は出るけれどすぐに痛みなんか消えちゃう」ような傷つかない身体を持つ「普通の女の子」ではない存在であることを証明してしまう。

義体の少女たちは、愛する男性たちのために戦い続けるが、戦闘用の機械である彼女たちが愛する者と結ばれることはけっしてない。彼女たちの持つ戦闘能力は、彼女たちが機械であることの証であり、戦闘の度に少女たちは、自分と愛する者の間には越えられない壁があることを思いしらされることになる。しかし、戦闘用の機械である少女たちには、戦うこと以外に自分の真情を表現するための手段が与えられていない。少女たちは、戦って血を流しても、それがすぐに治ってしまうことに絶望を感じざるをえないが、その絶望が、彼女たちの存在価値が、愛する者のために戦う優秀な兵器であること以外にないこと

[311] 同書、p.168。

を少女たちに教えるのである。自分が怪物であることの自覚が彼女たちを「戦い」に駆り立てると同時に、その「戦い」が自身の怪物性を彼女たちにさらに痛感させるというサイクルによって、彼女たちの「戦い」は維持される。

『GUNSLINGER GIRL』では、傷つく身体と傷つかない身体の循環論法は、格闘マンガのような自己肯定の歓喜ではなく、自己否定の鬱を生み出すサイクルとなる。第10話「パスタの国の王子様（前編）」では、ヘンリエッタは健康診断を行う医師に、自分は調子が良いから仕事からはずさないようにと訴える。

・・・・先生？
私をお仕事から　はずさないで下さいね
今月はまだ４人ですけど
先月は１０人も殺したんです。
たぶんトリエラより多いですよ[312]

ヘンリエッタのこの言葉を聞いたジョゼは、自分がやっていることの罪深さを感じずにはいられない。『GUNSLINGER GIRL』における、少女と担当官の間の絆は互いに互いを絶望へと追いやっていくものである。

１－３．「ジョーの命題」を解体するトリエラの強さ

格闘マンガ同様に、『GUNSLINGER GIRL』もまた循環論法によって成立する物語である。しかし、格闘マンガの循環論法が戦いの歓喜がさらなる歓喜を生み出す、「歓喜のスパイラル」であるのに対し、悲劇的な愛情によって成り立つ『GUNSLINGER GIRL』の循環論法は、鬱がさらなる欝を生み出す「鬱のスパイラル」である。格闘マンガにおける歓喜のスパイラルも『GUNSLINGER GIRL』における鬱のスパイラルも、マンガやアニメが、「ジョーの命題」を達成するための答えであり、作品の中で戦いを半永久的に生産し続けるためのメカニズムである。だが、格闘マンガの歓喜のスパイラルが、人間の肉体に対する信仰によって、傷つかない身体と傷つく身体という二つの身体を同一化させるのに対し、『GUNSLINGER GIRL』の鬱のスパイラルは、人工的な肉体に対する不信と、その肉体が生み出す悲劇的な愛情のために、二つの身体の間に激しい対立を生み出す。トリエラにおいては、その対立は、銃弾をも跳ね返す無敵の少女が生理痛に苦しむ、という形で現れる。トリエラはこの生理痛を単なる苦しみだとは思っていない。先にあげた、トリエラとヘンリエッタの会話でわかるように、トリエラにとって生理痛は「生きている実感」でもある。傷つき苦しむことこそがそのキャラクターが生きている証なのであるという大塚英志的な身体のリアリズムを『GUNSLINGER GIRL』は忠実になぞっている。

---

312 相田裕『GUNSLINGER GIRL』２巻、メディアワークス、2003年、p.120。

しかし、その「生きている実感」は、トリエラの存在意義とは結びついていない。戦闘用の機械であるトリエラの存在意義は、あくまでも、敵と戦って勝利することによって作りだされる。トリエラは、ピノッキオという名の暗殺者と戦って、敗北を喫した時に次のように泣く。

ヒルシャー　今回は相手が　悪かったんだ　仕方がないさ
トリエラ　私は義体です！　それが素手の男に倒されるなんて！！　望むなら警官にも化けますが　それでは何の為に命を削りリスクを背負っているのか‥‥　まるっきり無意味です‥‥
ヒルシャー　トリエラ‥‥
トリエラ　触らないで下さい‥‥　私をしばらく放って置いて下さい‥‥[313]

義体を維持するためには大量の薬の投与が必要だとされており、その投与によって少女たちはその命を削り、やがては死んでしまうとされている。『グラップラー刃牙』のジャック・ハンマーもまた、薬物の大量使用によって強さを手に入れた人物であり、その代償として薬物による肉体の崩壊を予言されている。薬物の使用による強さの獲得と、それに伴う短命というテーマをトリエラとジャックは共有している。格闘マンガでは、命を縮めて戦うことはそのまま生きる喜びであり、ただ単に命を永らえさせているだけの生を生きる者たちに対するアンチテーゼである。ジャックは、柔術の達人である老人、渋川に次のように言い放つ。

長生きできるトレーニングなど　たかが知れている‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥[314]

だが、トリエラにおいては、命を縮めて戦うことと生きる喜びは対立する。トリエラが生理痛に対して市販の薬を使うことができないのは、義体を維持するためにすでに薬を大量に使用しているためである。彼女の生きている証である生理痛は彼女の強さである義体と対立する。しかし、それにもかかわらず彼女の存在意義は義体をもって戦い続けることにある。彼女はピノッキオに敗れた時、自分の存在意義を見失い、その後、スランプに苦しむ。トリエラとピノッキオの二度目の戦いの際、ピノッキオに戦い続ける理由を尋ねられた彼女は、「お前なんかに分かるものか！　私は戦わなくちゃいけないんだ！！」[315]と答える。傷つく身体と傷つかない身体の激しい対立が、生きることと、自分の存在意義の間の激しい対立を生み出してしまう。この二つの身体に基づく激しい対立が、『GUNSLINGER GIRL』のストーリーの独自性を生み出すと同時に、少女たちを「戦い」

---

[313] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』３巻、メディアワークス、2004 年、p.102。
[314] 板垣恵介『グラップラー刃牙』３８巻、秋田書店、1999 年、p.123。
[315] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』５巻、メディアワークス、2005 年、p.150。

に駆り立てるシステムに対する批判となっている。

このような、トリエラの持つ批判性と、それを生み出す傷つく身体と傷つかない身体の対立、そして、「鬱のスパイラル」は、「ジョーの命題」を成立させるための循環論法そのものを解体する作用を持つ。なぜなら、傷つく身体の中に傷つかない身体が出現することによって生み出されるものが、絶望である時、それは主人公にとって望ましい奇跡とは言えなくなるからである。「ジョーの命題」は、傷つかない身体の出現が主人公に勝利の喜びをもたらすものであることを前提としている。その前提が崩れる時、「ジョーの命題」もまた作品の中で成立しなくなる。傷つかない身体の出現が「ジョーの命題」の達成ではなく、むしろ解体へとつながる時、「強さ」と「弱さ」の関係もまた逆転してしまう。トリエラの生理痛が表象するものは、少女の「弱さ」ではなく、トリエラを人間たらしめる「強さ」ではないか、と考えることができるからである。

トリエラが生理痛で苦しむ回で、トリエラによってマフィアから救出されたマリオは、トリエラが、自分が過去に行った人身売買の犠牲者であった可能性があることを知る。トリエラの記憶は条件付けの過程において消えてしまっているので、真偽のほどは定かではないものの、マリオは良心の咎めを感じずにはいられない。

マリオ　····すまねえ　許してくれなんて　とても言えねえが····
トリエラ　あなたが関わっていたとは　限らないじゃない····
せいぜい娘さんには　優しくね····
マリオ　お前も····　ヒルシャーと　仲良くな
トリエラ　あのねえ····
私は別にヒルシャーが　特別嫌いってわけじゃ　ないんだからね。
マリオ　ほう？
トリエラ　私が嫌いなのは
あなたたちのような　身勝手な大人全般なのさ[316]

トリエラには、自分を怪物にした者たちが誰なのかということがわかっている。そして、トリエラは、それを指摘することができる強さを持っている。そのことは、決して彼女にとって楽しいことではない。自分が条件付けという洗脳のもとにありながら、自分の存在意義を自分で決定しなくてはならないという矛盾に、彼女はいらだち、苦しむ。しかし、そうして、苦しむことができることこそが担当官を盲愛する他の少女たちには無い彼女の強さなのである。そして、トリエラの苦しむことができる、という能力を象徴するものが、生理痛の痛みなのである。

後に、トリエラはマリオが行った人身売買の犠牲者であったことが判明する。マリオの手引きで、同僚の警察医ラシェルと共に殺害ムービーの撮影現場に突入したヒルシャーは

---

[316] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』１巻、メディアワークス、2002 年、p.103。

トリエラを救出することに成功する。しかし、ラシェルは銃で撃たれて重症を負ってしまう。ラシェルは、怪我をおしてトリエラの治療を行う。

ラシェル　（内語）　私も･･･信じたくなかったの
現実がこんなに醜いものだなんて
今まで大人たちは大勢の子供を救えなかったけど･･･
でもこの子だけでも救えたら･･･
世の中まだまだ捨てたものじゃないって
信じられる気がして――

ラシェル　（声にだして）そうでしょ？　ヴィクトル（筆者註：ヒルシャーの本名）

ヒルシャー　何だって！？

ラシェル　世の中捨てたもんじゃないわ！
ヴィクトルも･･･そう思うでしょ！？

ヒルシャー　ああ！　思うよ
ラシェルみたいな素敵な医者がいるんだからな！[317]

ラシェルの治療の結果、トリエラは命をとりとめるが、ラシェルは死んでしまう。その後、ヒルシャーは、ラシェルの善意とそのメッセージを体現するトリエラを守ることを自分の使命だと考えるようになる。そして、自分の過去を知ったトリエラは、自分の命を「託されたもの」だと考えるようになる。トリエラはラシェルを「お母さん」と呼び、母に対し精一杯生きることを誓う。トリエラにとってその誓いは、「戦い」のための戦闘機械であることに代わる、新たな自分の存在意義となる。この新たな存在意義は、生きることと対立しない。逆に、彼女の生に積極的な意味を付加するものである。彼女は、母の存在によって、生きることと自分の存在価値とを結びつけることができる少女となったのである。

「母」から自分の存在意義を受け取ったトリエラであるが、彼女は単に母から生を託された娘であるだけではない。彼女が生理痛に苦しむ身体を持つことは、彼女自身が、子宮を持ち、子供を宿す母となりうる肉体を持っていることを示す。それは、彼女が母から大切なものを託された存在であると同時に、託されたものを娘へと伝えていく存在であることを意味する。トリエラとヒルシャーは凶悪なテロリストとの戦いで共に戦死するが、ヒルシャーは最後の戦いの前にトリエラの卵子を密かに持ち出し、知り合いの検事ロベルタに託する。『GUNSLINGER GIRL』の最終話は、ロベルタに育てられたトリエラの娘の物語である。ヒルシャーがトリエラのことを「ラシェルから託された希望のバトン」と呼んだことにちなみ、トリエラの娘はスペランツァ（希望）と名づけられる。トリエラに似て聡明に育ったスペランツァは飛び級で大学に入り、そこで映画青年フーゴと知り合う。その十年後、フーゴの撮ったドキュメンタリー映画がアカデミー賞をとる。映画に出演した

---

[317] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』４巻、メディアワークス、2004 年、p.171。

スペランツァは、アカデミー賞の授賞式でスピーチを行う。

> 私が今日一番感じたことは「世の中捨てたものではない」です
> 私を育ててくれた母
> そして･･･天国の２人の母へ
> この言葉を贈ります
> 世界には今も希望がありますよ[318]

ラシェルの「世の中捨てたものではない」ことを信じようという気持ちが、トリエラの命を救い、そのトリエラの命を介することによって、その気持ちはメッセージとしてスペランツァに伝えられる。ここに、傷つかない身体の出現によって強さを実現する「ジョーの命題」とはまったく違う次元にある、傷つく身体によって実現されるトリエラの強さが成立する。世界を生きるために必要な希望は、「戦い」を繰り返し、主人公に勝利をもたらすための傷つかない身体によってではなく、「母」という傷つく身体を介することによって守られ、次世代へと伝えられていくのである。

『GUNSLINGER GIRL』では、傷つく身体の中から傷つかない身体が出現する奇跡は、登場人物たちに自分が怪物であるという自覚を生み出すだけで、何の救いにもならない。逆に、何度でも立ち上がれてしまう自分の身体の中にも、傷つく身体が存在することの発見こそが、自分の人間性の証明となり、救いとなる。この逆転は、格闘マンガに代表される「戦い」を題材とするマンガ・アニメが持つ、戦う身体をめぐる自己充足的な循環構造に対し、批判的な視座を提供するものである。逆転から生じたトリエラの強さは、「戦い」を題材とした日本のマンガ・アニメにとって大きな課題として存在している「ジョーの命題」を解体する可能性を持つものだといえよう。

２．循環構造を維持するための装置としての「萌え」

しかしながら、『GUNSLINGER GIRL』を成立させる諸設定は、「ジョーの命題」の解体が志向された結果として作り上げられたものと言うことはできない。『GUNSLINGER GIRL』というテクストは、様々な文脈の存在によって成立したものであり、それを無視することはできないからである。今日のマンガ・アニメでは、美少女というものに対する興味がひじょうに大きなものとなった。美少女に対する興味は、マンガ・アニメの「戦い」と結びつき、「戦闘美少女」と呼ばれるキャラクター類型を作り出した。そして、「戦い」を題材としたマンガ・アニメは、大抵の場合、戦う手段に対する興味、つまり、武器や兵器に対するミリタリー趣味を伴うものであった。「戦闘美少女」という類型と、ミリタリー趣味はごく自然に結びつき、武器を振り回して戦う美少女を愛好する人々を生み出した。

---

[318] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』１５巻、メディアワークス、2012 年、p.223。

『GUNSLINGER GIRL』が掲載された『月刊電撃大王』はそのような趣味、嗜好を持った人々を対象に出版されている雑誌である。つまり、『GUNSLINGER GIRL』は、銃を手にして戦う美少女を求める読者の希望に応えるべく描かれたマンガであり、義体をはじめとする複雑な設定は、本来は、読者の趣味嗜好にあった少女を作り出すためのギミックなのである。

このような趣味嗜好に応えるためには、「ジョーの命題」を解体することは望ましいことではない。「ジョーの命題」を実現する、傷つく身体と傷つかない身体の循環論法は、傷つく身体を持ったキャラクターが、半永久的に戦い続けることを可能にするメカニズムである。戦闘美少女を表象し続けることが目的ならば、循環論法を維持することで、少女たちの活躍を永続的に生み出し続ける方が得策である。

かつての少年向けのマンガやアニメは、その消費者層である少年がヒーローとなって悪い大人たちと戦う、という夢想を実現するために、様々なSF設定をその作品の中にとりいれていった。2000年代の『GUNSLINGER GIRL』では、消費者層を代表する者ではなく、消費者層の嗜好の対象となるものを作中で実現するために種々のSF設定が使われる。「戦い」を題材とするマンガ・アニメが行ってきたSF設定のとりこみは『GUNSLINGER GIRL』においても忠実に行なわれた。そのSF設定が持つ虚構性は、「科学」に対する信仰が残っていた80年代以前の作品や、消費者層が低年齢である作品では、必ずしも明瞭に理解されていたわけではない。それに対し、2000年代の青年層向けの作品である『GUNSLINGER GIRL』では、誰もがそれが虚構であることを理解していた。つまり、『GUNSLINGER GIRL』の諸設定は、消費者の嗜好に応えるための嘘であることが誰の目にも明白であった。

『GUNSLINGER GIRL』の最大の特徴である少女たちとその担当官の間の複雑な関係もまた、その作品の消費者層の嗜好によって作り出されたものであった。妹は担当官を強く慕い、担当官は妹を汚れ仕事の道具として酷使すると同時に慈しむ、という「兄妹（フラテッロ)」と呼ばれる人間関係は、『月刊電撃大王』の読者の間で愛好されていた「妹萌え」という趣味嗜好に忠実なものであった。田中桂は、〈属性〉の一つに「妹」をあげているが、この「妹」は、「妹萌え」を実現する〈属性〉である。『GUNSLINGER GIRL』の主人公として扱われたヘンリエッタは、「妹」の典型例ともいえるキャラクターであった。

２－１.「萌え」が生み出す、男性と少女の間の支配、被支配の関係

「萌え」という観念については、1章2節にて、図像的な面を中心に解説した。ストーリー内容やキャラクター設定を中心に、「萌え」を考察するならば、吉本松明の整理が最もわかりやすいであろう。吉本松明は「萌え」の特徴を次のようにまとめる。

・女の子の外見、行動、考え方から感じられるプラスの心の働き

・恋愛に関係する気持ちと深い関係を持っている
・視覚的特徴を重視する
・現在の萌えは、視覚により重点がおかれ、抽象化・記号化している[319]

「萌え」の語源は「燃え」であるとされているが、その「燃え」と「萌え」の区別は、「燃え」が炎のように燃え上がる気持ちなのに対し、「萌え」は草木が萌え出づるように湧きあがる気持ちだということにあるとされる。吉本は、「萌え」と「萌え」に類似した言葉の違いを、次のように整理する。

かわいい：ものや動物に対しても使われる
萌え：人間の行動や考え方、ありかたに対して使われる

ロリ：程度の差こそあれ性的欲望を前提とする
萌え：性的要素を漂白した、抽象的・理念的な面を持っている

フェチ：物を通じて性的興奮に向かう、パーツの選択に論理性が必要
萌え：萌え要素を備えている女の子の良さを見いだそうとする、必ずしも論理性は必要ではなくなっている[320]

東浩紀は、現代日本のポストモダンの一典型として「萌え」に着目したが、そこで強調されたのは視覚的要因であった。東は、猫耳や眼鏡といった外見的な特徴を「萌え」を誘発する「萌え要素」とし、各種の「萌え要素」の順列組み合わせによって構成されたキャラクターのことを「萌えキャラ」と呼ぶ。その順列組み合わせ、つまり一種のパターン化は、外見だけではなく、内面にまで及ぶ。田中が解説した美少女キャラクターの製作技術は、外見の組み合わせパターンと、内面のパターンが慣習的に結びついていることを利用し、外見の組み合わせによってキャラクターの内面をも構築しようとするものである。吉本は、「萌えキャラ」は、「外面（身体の特徴、服装、アクセサリー類）」「内面（一途さ、ドジ、天然ボケ、元気、けなげ、生意気、etc.）」「シチュエーションや意外性」の三層構造になっているとする。しかし、「萌え要素」は自由に組み合わせることができるものではなく、「類型」によって組み合わせ方が制限されている。[321]

『GUNSLINGER GIRL』の少女たちもまた、このような三層構造によって出来ている。そして、彼女たちは、日本のマンガ・アニメが作り出した類型に忠実に作られている。あ

---

319 吉本松明「萌えとはなにか　～萌えの居場所、指し示すもの」『別冊ぱふ　コミック・ファン』vol.16、雑草社、2002 年 6 月、p.70。
320 同書、p.71。
321 吉本松明「萌えキャラのしくみ　～萌え要素を探る」『別冊ぱふ　コミック・ファン』vol.16、雑草社、2002 年 6 月、p.75。

るものは眼鏡の委員長であり、あるものはボーイッシュなショートカットであった。そして、その容姿はその人間が持つ性格や内面、行動パターンをも表象するものである。トリエラは、一大ブームを巻き起こし、マンガやアニメを愛好する人びとの心に大きな足跡を残したTVアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』に登場する、アスカ・ラングレーと同じ「類型」に属するキャラクターといえるであろう。２人とも、髪を二つ結びにした吊り目気味の美少女である。二人の類似点は、その髪型や容姿に留まらない。勝気で素直でないこと。周囲から天才少女と思われていること。混血児であること。他のキャラと違いドイツと深いつながりを持つこと。トリエラは、暗殺者ピノッキオと戦い敗北し、その敗北によって自分の存在意義の喪失を感じるというエピソードを持つが、アスカもまた、敵との戦いで敗北することにより、その精神のバランスを失するというエピソードを持っている。そして、二人とも生理に悩み、母に固執する。吉本は「萌えキャラ」のパターン性について、次のように述べる。

> だから萌えキャラとはオープンサンドのような構造を持っているといえる。外見の萌え要素はパンにあたる。内面的萌え要素は、はさむ肉や野菜にあたる。そしてシチュエーションや意外性は、サンドに味わいを加えるソースやスパイスだといえるだろう。そしてオープンサンドが素材によって様々な組み合わせが可能であるのと同様、萌えキャラも萌え要素の順列組み合わせによって作ることができることが分かるだろう。
> ただ、萌えキャラは無限に存在するわけではなく、オタク文化のなかで作られ、そしてわれわれの生活感覚になじみのある「類型」に落ち着いていく。たとえば「アッパー系」「ダウナー系」「天然ボケ系」「お姉さん系」「妹系」など。類型のオヤクソクに従って、我々は萌えを感じていくことになる。[322]

吉本が「～系」と呼ぶものは、田中の〈属性〉に対応するものといえよう。田中は〈ドリーム〉には様々な種類があると言うが、実際には、その全てが「自分にプラスの心の働きをもたらす少女が、自分をほぼ無条件的に慕い続けてくれる」という願望のバリエーションに過ぎない。このような「萌え」を目的として作られたマンガ・アニメでは、外見、行動、考え方によって自分にプラスの心の働きをもたらす少女が、自分をほぼ無条件的に慕ってくれる、という物語が繰り返し語られた。

そのような物語の中で、慕う者と慕われる者の関係が妹と兄という形態をとるものが、「妹萌え」と呼ばれるものである。「妹萌え」は、「萌え」の中でも最もポピュラーなものの一つとなり、その嗜好にそった作品が大量に生産されることになる。その中には、現実にはありえない、不自然、極まりないものもあった。たとえば、2001年にメディアワークスから発売されたゲームであり、後にアニメにもなった『シスタープリンセス』は、男性主人公に唐突に十二人の妹ができて、その妹が全員自分を慕っている、という内容であっ

---

[322] 同書、p.75。

た。津田清和は、その絶対にありえない不自然さこそが『シスタープリンセス』の良さだという。

奥山：ああ･･･えーと、妹が 12 人いるとかいうゲームですね。話には聞いていますが、欲望という名の願望の深さに目眩がしそうでしたね。妹 12 人って･･･ははは。

津田：いいんだよ。そもそもギャルゲー（筆者註：美少女と恋愛をすることが目的のゲーム）に現実感なんてもんはないんだから。基本的にメーカーもプレイヤーも、「普通っぽさ」を求めようとするんだよね。女の子の反応やシチュエーションを現実に近づけようとしている。

奥山：そりゃやっぱり恋愛 SLG（筆者註：シミュレーションゲームの略、現実の模擬体験を行うことを目的としたゲームのこと。恋愛 SLG とは、本来は、恋愛の模擬体験をするゲームという意味である）だからじゃないんですか？

津田：でも実際、「恋愛 SLG」になってるゲームなんてないの。

奥山：確かにそうですねぇ。

津田：そのギャップというか温度差みたいなのを、コアなギャルゲーユーザーは薄々感じてたと思うのね。だからこそこの『シスプリ』が受けたんじゃないのかなあ。現実っぽさなんて建前を無視して、「ギャルゲーマーが本当に好きなのはこういうんだろ？」って直球を投げてきた。それがこの『シスプリ』なんだよ。

（中略）

津田：この 12 人同時出し、というムチャなゲームがこれだけ受け入れられたのは、ユーザーが成熟していたということもあるんだよ。ユーザーに、このある種非常識な設定を受け入れる「妹萌え」という土壌があった。

奥山：ところでこの 12 人の妹ってどういう妹なんですか。やっぱり父親の再婚相手の連れ子とか、異母兄弟とか養女とか？

津田：そんなことはどうでもいい。ただそこに妹がいるという事実のみを感じるんだ。

奥山：え、考えないんですか？　私だったらまずそっちに興味が湧きますけども･･･。妹同士の関係とか、誰と誰が仲いいのかとか。

津田：考えるな。オレと妹。それが全てだ。[323]

津田の語る「妹」は現実の「妹」から遊離し、萌え文化の中で共有される概念と化している。伊藤剛の言い方で言うならば、「妹」は、「ウサギのオバケ」ではなく、「マンガのオバケ」であり、「オレ」との間で感情を純粋に媒介／生成するものである。『GUNSLINGER GIRL』の少女たちもまた、そのような「妹萌え」を実現する「妹」の一種である。しかし、合理的な理由を捨象してしまう『シスタープリンセス』と違い、『GUNSLINGER GIRL』では、「妹」に「亜人間」「条件付け」という「科学的リアリズム」による説明が与えられ

---

[323] 津田清和、奥山美雪「今月の発掘」『ナイスゲームズ』vol.7、キルタイムコミュニケーション、2001 年 10 月、p.168。

た。その説明が、「妹」が「兄」を慕い続けるという「妹萌え」の構図が、男性による女性支配の一形態であることを明示するのである。

このような「萌え」を、吉本は「性的に漂白」されたものであると言う。しかし、それは起源的には性の欲望によるものであり、漂白されているがゆえに、性的であり続けることを許されたものである。ササキバラ・ゴウは「萌え」における性的欲望の問題を、記号でできたキャラクターの中に傷つく身体を発見するという大塚の議論の延長線上で考える。傷つく身体の発見は、次に傷つく内面の発見へと繋がっていく。大塚は、少女が持っている傷つく内面を描いたのは、竹宮恵子、大島弓子、萩尾望都といった「二四年組」と呼ばれる少女マンガ家群だとする。ササキバラもまた、1960年代後半からの彼女たちの活躍が男性たちに少女たちが傷つきうる内面を持っていることを知らしめたとする。その内面の存在の認知は、男の子たちに、自分は「傷つける性」であるという暴力性の自覚を持たせる。その自覚と自覚による罪の意識は暴力性の抑圧を生み出す。抑圧は、男性に対して、傷つく内面を持った少女に相応しい存在になることを要求する。相応しい存在とは、少女マンガに登場する理想の「彼」、つまり、女の子の内面を理解し、それを受け入れることができる「彼」のような存在のことをさす。そのような存在となることを受け入れた男性は、少女を優しく見守る一つの視線となる。だが、この男性の視線化は、見る人間と見られる人間という関係性を男性と少女の間に作り出す。見る人間と見られる人間という関係は、見る者が見られる者を支配する関係へと発展する。少女は男性に見られることによって初めてその存在と内面が承認される存在となり、その結果、少女は「男性の視点からの主観的映像」となり、男性である「私」に内面化されてしまう。

> しかし、そのような「私」の存在が、揺らぎ、脅かされる時がある。それが、暴力という局面だ。私が暴力を受ける時、または、私が暴力をふるう時、私の目の前にはどうしても私が内面化することができないような他者が出現する。
>
> そもそも、「傷つける性」という問題は、そのような暴力性の自覚に端を発することだった。前号で述べたように、男性が女性に対する自分の暴力性に気づき、自らの「傷つける性」を自覚したとき、向きあうべき他者として目の前に女性が出現する。
>
> しかし彼女の内面を理解しようとした結果、団塊の世代以降のある男性たちは「彼女をわかってあげられる僕」という新しい特権的な立場を発見し、そこを新たな居場所としていったのだ。わかってあげられるという能力を持った優越的な「僕」を確保し、それを保持していくために「彼女」に対して受け身となっていく局面が生まれたのが、七〇年代以降の歴史であった(この優越的な「僕」の立場は、橋本治が『恋愛論』の中で指摘している)。それは結局、彼女を内面化してしまう優越的な場所なのだ。
>
> おたく的なものの歴史には、そのような暴力性の意識が現われまた揺り戻されて忘却されていく経過が繰り返し見られる。自分の視線の暴力性に気づき、そしてそれを忘却していくこと。つまり、「彼女」という他者と出会いながら、それを内面化し、自分にとって「攻略可能」なキャラクター

化してしまうこと。
　そもそも「美少女」というおたく的なキャラクターは、そういう需要によって生まれたイメージだ。キャラクターは、私の暴力的な視線を、文句も言わずに受けとめ、しかも傷つくことはない。それは、私の視線による「攻略可能」な存在であり、そこで私は全く自由に「視線としての私」として行動することが許される。
　それは現在、萌え系のキャラクターや作品となり、商品としての需要を高めつつある。しかし、そのような作品や商品は、根本的には「暴力性」によって支えられている。そして、そのような構造を忘却することによって成立しているのだ。[324]

　ササキバラの言う「構造の忘却」は、吉本松明の言う「性的要素の漂白」を結果として産むことになる。男性は、自身が「傷つける性」であることを忘却することによって、草木が萌え出づるような湧きあがる気持ちで少女を性的対象とすることができるようになるのである。「妹萌え」はその典型といえる。「妹萌え」は、兄が妹を慈しむように男性が少女と接することを可能にするものである。

２－２．キャラクターの破滅によって実現する支配―被支配の関係の極大化

『GUNSLINGER GIRL』の少女たちは、「条件付け」と呼ばれる洗脳の過程において、自分の過去を忘却してしまう。だが、その過去を担当官たちは把握している。担当官は、少女たちのことを理解することができるただ一人の人間であり、少女たちの自我は、その担当官によって認められることで初めて維持される。担当官は、ササキバラが言うところの「彼女をわかってあげられる僕」であり、少女たちは、担当官に「内面化」されてしまう「彼女」である。
「萌え」が持つ支配―被支配の関係は、「ヤンデレ」という属性において最も明瞭に現れる。男性に愛されていないと精神的に崩壊してしまう、あるいは、男性を愛するがあまり、病的な行動をとる少女を指す「ヤンデレ」は、男性に精神的に依存しないと生きていくことのできない存在である。『GUNSLINGER GIRL』の少女たちは、「妹」であると同時に、「ヤンデレ」でもある。「ヤンデレ」を題材とした様々な作品を特集したムック『「ヤンデレ」大全』に紹介された「ヤンデレ」の少女たちには、主人公の妹という立場の者が多く見られる。兄と妹は、男と女として結ばれることがけっして許されない存在である。YU-SHOW は、兄を過剰に慕う妹は、叶わぬ思いが生み出す苦しみによって「ヤンデレ」化すると述べる。しかも、「妹」は姉や兄と違い年下の者を庇護しなければならないという社会的責任を持たない。社会的責任の無さは、近親禁忌を守らねばならないという義務感を弱くする。また、姉や兄が、自分の愛情を、愛する者を守るという形で具体化すること

---

324 ササキバラ・ゴウ「おたくのロマンティシズムと転向　「視線化する私」の暴力の行方」『新現実』Vol.3、角川書店、2004 年 5 月、p.149。

で発散できるのに対し、庇護される立場である「妹」は、そのような方法で自分の愛情を発散することができない。そのため、「妹」は、自分の愛情を狂気という形で実現してしまう傾向が強くなってしまうというのである。

YU-SHOW は、「妹」という属性が持つ性質が「ヤンデレ」化を招くだけではなく、「妹」を愛好する男性ファンの側にも、「妹」と「ヤンデレ」を結びつける要因が存在していると指摘する。

> 妹とは、先述したように最も庇護すべき対象であるが、そうであるがゆえに、その守るべき、愛すべき妹が、実は狂気に陥っていた……という状況は、男性にとって根源的な恐怖である。物語的には王道であり、それでいて強烈なインパクトを描写できるので、そうした味付けが好みな作り手によく用いられることになり、それゆえそうした妹が、ゲームや小説など、さまざまな媒体にて多く見られるようになる……という寸法である。
>
> また、単なる演出としてではなく、妹という存在を真に追及してゆけば、最終的に、そうしたヤンデレ方向の展開を描かずにはいられなくなるという、作り手側の求道者たるゆえの事情もまた少なからず存在しているのではないだろうか。
>
> そうした潜在意識は、受け手側にも顕著に見られ、妹好きを極めんとする男性には特に強く存在する。あまりにも妹属性を追求しすぎた人は、別にとりたててヤンデレ的な部分を膨らませてしまうことがある。『シスタープリンセス』の可憐など、作中においては徹頭徹尾、純粋で心優しい妹としか描かれていないにも関わらず、純粋すぎるがゆえに、かえってファンの間からは、恐ろしいイメージを持たれる場合がある。アニメ版のあるシーンで、可憐がたまたまアイスピックを持っていたことがあったのだが、妄想力と妹萌え力が強すぎる兄達は「可憐は純粋すぎて、将来兄を刺しかねない！」などと思ってしまい、そのアイスピックを妹の恐怖の象徴として認識するようになったのだ。[325]

YU-SHOW は、男性が持つ「妹のヤンデレ」に対する恐怖は、「遺伝子レベル」で含まれているという。ヒロインが「妹」かつ「ヤンデレ」であることは、マンガやアニメ、ゲームにおいて一つのパターンになっているといえよう。

『「ヤンデレ」大全』は、マンガ作品に登場する「ヤンデレ」の例として、『GUNSLINGER GIRL』のヘンリエッタとエルザをあげている。先述した通り、ヘンリエッタは、兄である担当官のためになら喜んで殺人鬼になる少女である。エルザについては、4 章 2 節にて詳述する。たまごまごは、『GUNSLINGER GIRL』の少女たちは「『萌え』の罪」を問いかけているとする。

> 自分の思い通りに動いてくれて守ってくれる少女。それはオタクにとっての理想的な萌えの究極

---

[325] YU-SHOW「最も「ヤンデレ」に近しい存在――その名は「妹」！」『「ヤンデレ」大全』インフォレスト、2007 年 10 月、p.107。

形の一つです。しかもその少女が忠誠を誓ってくれているとなれば、完璧！　･･･しかしそれがリアルさを帯びたとき、果たしてその姿は「人間の姿」を保っていられるのでしょうか。
（中略）
しかしながら、一旦立ち止まって冷静にヘンリエッタの行動とその背景を見るとき、おそらく「萌えた」という感覚に軽い恐怖や嫌悪感を覚える人もいるのではないでしょうか。
登場する全ての少女は、一度悲惨な経験をしています。それらの記憶をリセットし、破損した体を作り直し、薬による無理のある「条件付け」を施される。なんとも残虐な心の冒涜が作品の裏には隠されています。[326]

たまごまごは、少女たちの人格は「条件付け」で作られたものであるため、擬似人格に過ぎないと考える。

擬似人格である彼女達には「ヤンデレ」という言葉は当てはまらないかもしれません。しかし、彼女達にこめられた、人を愛する故の価値観の歪みと失われていく時間は、「ヤンデレ」を見て喜んでいるオタク心の中に眠っている罪深さを白日の下にさらし出します。あなたは少女達の生き方と苦悩に何を感じるでしょうか。もしそこで何かを感じたならば、そこから目をそむけてはならないのかもしれません。たとえ彼女達に今後どのようなことがあったとしても。（筆者註：たまごまごがこの文章を書いた時点では、『GUNSLINGER GIRL』は完結していなかった）[327]

少女との絆に耽溺したいという欲求と、その絆が持つ支配―被支配の関係を告発し、それを打破したいという欲求の両方を持つ『GUNSLINGER GIRL』は、両義性を持つテクストだといえる。その両義性は、『GUNSLINGER GIRL』の独自性の一つといえるが、「萌え」というものそれ自体が、本来、両義性を持ったものであることを忘れてはならない。ササキバラが解説する「萌え」が発生するプロセスは、自分が女性を傷つける性であることを男性が自覚することから始まる。つまり、「萌え」の起源は、男女の間にある支配―被支配の関係に対する批判にある。「萌え」とは絆の物語へと回収されてしまった、二人の絆に対する批判であり、それは、回収されてはいても、潜在的に批評性を持っているのである。その潜在的な批評性は、「萌え」の魅力の一部となっている。たまごまごの文章は、「ヤンデレ」を価値あるものとして称揚するために作られたムックに掲載されたものであり、そのことは、「ヤンデレ」という〈属性〉にとって、批判性がその魅力の重要な一部であることを示している。
『「ヤンデレ」大全』の序文を書くみやもは、「ヤンデレ」は、マンガやアニメ、ゲームに登場するヒロインたちが、あまりにも男性にとって都合の良すぎる存在であることに対

[326] たまごまご「「萌え」の罪を問いかける、人格不在少女の心の闇」『「ヤンデレ」大全』インフォレスト、2007 年 10 月、p.69。
[327] 同書、p.69。

する批判から生まれたものだと主張する。

> 美少女キャラクターが内面の希薄なお人形さん状態で事足りた時代には、ヒロインの行動と感情はそのまま一致しているとみなしてかまわなかった。しかしドラマのノウハウが蓄積され複雑化するにつれ、キャラクターにも内面というものが想定されるようになった。お客さんは慣れてスレるものである。いつまでもお人形ヒロインばかりでは説得力がなくなってきたのだ。
>
> すると必然的に、ヒロインは「必ずしも主人公（あなた）に服従せず、嘘をつくかもしれず、裏切る余地がある一個の人格」へと発展することになる。マゾヒスティックな向きはそこを逆手にとって寝取られジャンルを進化させていくのだが、それは置いておこう。重要なのは、「ヒロインの内面を充実させながらも、同時にあなたが本気で一途に愛されていることが信用できる」状態をどう確立するかということである。その答えの一つがツンデレだ。ツンデレは、たとえば時間とともにかたくなな態度が変化するとか、意地を張っているが本心では好意のあることが好けて見えるなどで、「本当の気持ち」がこちらを満足させるものであることを証明する形態を発展させた。
>
> そして、別角度からのアプローチとして、少女の心が壊れる姿を描くことによって、「壊れるに足る中身が詰まっている」ことを示すと共に、その壊れる原因を極度の情念によるストレスだと定めて、人格と盲愛を両立させる解が導き出されたわけだ。それを、ユーザー側はいつしかヤンデレというスラングで呼び始めた。いまは、そういう状況である。[328]

みやもは、「ヤンデレ」は「美少女が自分を本気で好いてくれる」ことを望むユーザーの欲求に応えるために生まれた「『本気』の証」であるとする。「壊れる姿を描くことによって、壊れるに足る中身が詰まっていることを示す」という議論は、大塚の傷つく身体の議論の影響下にある。大塚が提示する傷つくことが内面の存在証明となるという発想は、内面の存在を証明するために少女を傷つけるという行動を生み出す可能性を孕んでいる。そして、その行動は、少女を徹底的に破壊することによって、少女が持っている本気がどこまでの大きさを持つものなのかを量りつくしたい、という欲求へと発展する。

「ヤンデレ」とは、少女を破滅へと追い込むことによって少女の全てを獲得する快楽といえる。みやもは、その快楽によって得られるものを「残酷な満足感」と呼ぶ。傷つく身体が持つ批評性が、「ヤンデレ」では、自分が残酷であることを自覚する罪の意識という形をとる。だが、この罪の意識は、「残酷な満足感」に中毒性を与える適度な毒として機能するのである。

この「残酷な満足感」を得るメカニズムは、第二の循環論法に基づくものである。犠牲が大きければ大きいほど、「絆」の価値は増大し、「絆」の価値が高ければ高いほど、そのために支払われた犠牲は聖性を強く帯びるという、第二の循環論法は、犠牲を極限まで高めることを要求する。愛しい人との絆のために理性を捨て、自我までも破壊する「ヤンデレ」は、その要求を実現するものだといえよう。その犠牲が払いきれなくなった時、少女

---

[328] みやも「ヤンデレ方法序説」『「ヤンデレ」大全』インフォレスト、2007年10月、p.8。

は破滅することになる。「ヤンデレ」を題材とした作品には、破滅を回避しようとしないものも数多く存在する。しかし、もし、犠牲を払い続けながらも、その破滅を回避しようとするならば、少女は、倒れても再び立ち上がることができる「傷つかない身体」を獲得する必要がある。

『GUNSLINGER GIRL』では、「傷つかない身体」は、人工の身体である義体によって実現される。義体は、少女たちが悲惨な戦いを戦い抜くことを可能にする。だが、義体となった少女の寿命は、身体と精神に対する過度な負担とそれを緩和する薬剤の副作用によって極端に短くなる。義体は、少女たちに成長不能性と近い将来の死を与えるものでもある。それは、「萌え」が持つ非人道性を告発するものであると同時に、「傷つかない身体」をも破壊してしまうことによって、少女が払う犠牲を極大化する操作だといえよう。

少女たちが亜人間であるという設定は、短期的には、少女たちに凶悪なテロリストや犯罪者たちと戦う力と、「戦い」に伴って発生する犠牲を払い続けることができる身体を与える。このレヴェルにおいて、『GUNSLINGER GIRL』は、「ジョーの命題」を達成している。中期的には、成長や病気などによって容姿が変化しない身体を少女たちに与える。「プリキュア」シリーズが、「そこそこリアル路線」から「ファンタジー」への移行によって、成長しない身体を獲得したのに対し、『GUNSLINGER GIRL』は、設定の操作によって「リアル路線」を保持したままで成長しない身体を獲得した。成長によって変化しない容姿は、「かわいい」という価値観に基づく感情移入の回路を主人公が永遠に持ち続けることを可能にする。そして、この設定は、長期的には少女たちに破滅を与えることになる。その破滅は、「『萌え』の罪」を告発する。だが、同時にそれは、「傷つかない身体」までも破壊してしまうことで、「絆」の価値を極限にまで高める行為でもある。「罪の意識」は、男性による支配や搾取に対する批判となると同時に、少女を徹底的に支配したいという願望の充足をも生み出す。

２－３．鬱を抱きしめることによって完成する支配、被支配の関係

ヘンリエッタとエルザが担当官を過剰に慕い、時には、異常行動をとる「ヤンデレ」であるのに対し、トリエラは理性的であり、担当官を慕うことはあっても、病んだ行動をみせることはない。しかしながら、そのトリエラも、自分と担当官の間にある支配―被支配の関係から逃れることができるわけではない。第 13 話から第 22 話にわたって描かれた、トリエラと凄腕の暗殺者ピノッキオの戦いのエピソードは、トリエラを縛る支配のあり方を浮き彫りにする。

トリエラは、暗殺者ピノッキオと戦って敗北し、その後スランプに苦しむ。戦闘用の機械である自分が、生身の少年に敗れたということは、トリエラにとっては自分のアイデンティティが否定されたに等しい事態であった。ヒルシャーは、白兵戦の専門家にトリエラを預け、格闘の訓練を施す。その甲斐が有り、トリエラは二度目の戦いでピノッキオを倒

す。だが、トリエラも重傷を負い、治療のため公社の車に収容される。しかし、トリエラは車から抜け出しヒルシャーのもとへと行く。

トリエラ　ヒルシャーさん‥‥
ヒルシャー　トリエラ！
トリエラ　わたし‥‥　勝ちました
ヒルシャー　まだ歩いちゃ駄目だ！　車に戻りなさい！
トリエラ　大丈夫です‥‥
薬が効いてますから
聞いてください！
私勝ったんです！！
間違いなく　ピノッキオを殺しました！
これも特訓のおかげです
ヒルシャーさん？
褒めてくれないんですか？
命令通り‥‥　敵を倒したのに‥‥[329]

トリエラは、自分が担当官に対して抱く愛情は、条件付けの結果によって生じた虚構性の高いものである、ということを自覚しており、自分を作り物の体にした身勝手な大人たちをほがらかに批判できる強さと賢さを持っている。しかし、そのトリエラも、担当官に褒められることによってしか自我を維持することができない。トリエラの強さと賢さを知っており、しかも、トリエラをそのような少女として作り上げてきた身勝手な大人たちの一人であるヒルシャーは、トリエラに対してかける言葉を持っていない。ヒルシャーは、黙ってトリエラを抱きしめる。

ヒルシャーのトリエラを黙って抱きしめる行為は、その文脈によって意味が反転する。強く賢い少女であるトリエラが、自分を誉める言葉を彼に哀願するこの場面は、彼女の強さと賢さを一番よく知っているヒルシャーにとって残酷な事実が突きつけられた場面と言えるであろう。トリエラの持っているはずの様々な可能性を奪っているのは、他でもない自分であることをヒルシャーは自覚せざるをえない。黙ってトリエラを抱きしめる行為は、この場面において彼が示す誠意であるが、それさえも、トリエラを次の戦いへと駆り立てるための行為となる。

しかし、このトリエラの哀願を、「妹」に慕われるという〈ドリーム〉が実現した場面として見た場合、黙って彼女を抱きしめる行為は、トリエラという少女をわかってあげられる自分（＝彼女をわかってあげられる僕）という特権的な立場を自分のために用意する行為となる。この時、トリエラの中に発生している感情は、「『かけがえのない』、唯一のもの」

[329] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』５巻、メディアワークス、2005 年、p.174。

[330]だと読者に認識される。トリエラという傷つく少女を抱きしめる行為は、その感情を慈しむ行為であり、そのことによってトリエラを「萌え」という文脈における支配の対象とする。「唯一のもの」は少女たちと担当官とのつながりから生じるものであり、絆の一種だといえよう。犠牲が大きければ大きいほど、「絆」の価値は増大し、「絆」の価値が高ければ高いほど、そのために支払われた犠牲は聖性を強く帯びるという、第二の循環論法は、『GUNSLINGER GIRL』においてもたち現れる。

〈ドリーム〉を満たすことが作品の目的となった時、トリエラの強さが「ジョーの命題」とそれを成立させる循環論法を解体する可能性は忘れさられ、その代わりに、ササキバラが指摘する「萌え」による支配のプロセスが成立する。このプロセスは、一定のサイクルを繰り返すことによって支配を再生産し続けるものである。作品中で暴力によって揺らぎが発生した時、男性は、暴力に傷ついたものを慈しむ良き理解者となる。しかし、その慈しみは、女性を、男性の理解によって、はじめて自我を持つことできる存在（＝男性に依存する者）に作り変えることで、新たな支配を生み出していく。この新たな支配もまた、新たな暴力によって揺らぐことになるが、その揺らぎも、更なる理解者の登場によって再び支配と被支配の関係へと回収されることになる。このサイクルが物語の中で繰り返されることによって、二重の循環論法は、支配と被支配の関係を半永久的に生産し続ける装置として作品中で機能しはじめることになる。この循環論法は、登場人物たちを鬱へと追いこんでいく「鬱のスパイラル」ではあるが、この場合、鬱であることは、循環論法を否定するものとはなりえない。ここでは、鬱に追い込まれた者を抱きしめることが、支配の一形態として機能しているからである。そもそも、サカキバラの「萌え」に対する論考は、泣きゲーと呼ばれる、登場人物たちが悲劇的な恋愛を繰り返すコンピューターゲームを分析対象として行われたものである。ササキバラの議論は、鬱を抱きしめるために鬱を生産する「萌え」のあり方に対する批判なのである。

『GUNSLINGER GIRL』の諸設定はその世界で登場人物たちが生きていくための枠組みであるだけではなく、「萌え」を実現するための虚構としての性質を強く持っている。トリエラと『エヴァンゲリオン』のアスカの類似性は、気の強い天才少女というものが、支配の対象として魅力的であるからこそ発生したものである。二人が共有するキャラクターの弁別ポイントは、作品中に、気の強い天才少女が大人に褒められることによって自己を保つという、物語類型が存在することを読者に対してアピールする役割を果たす。

「萌え要素」とは、支配―被支配の関係を提示する記号として機能するキャラクターの弁別ポイントであると定義することができるであろう。「萌え要素」で身体を構成されたキャラクターは、読者に対して自分の姿をさらすことで自分が持つ物語類型を読者に示すのであり、読者は、その物語類型を把握することによって、キャラクターを支配するのである。その把握は「理解」という形を取るため、読者は、自分を支配者ではなく、彼女をわ

---

330 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド――ひらかれた漫画表現論へ』ＮＴＴ出版、2005 年、p.272。

かってあげられる僕、という理想の存在に位置づけることができるのである。

傷つく弱さの発見は、自己充足的な循環構造に対する批判になると同時に、新たな支配と被支配の関係を生産するきっかけにもなる。そこでは、傷つく身体と何度でも立ち上がる身体の関係は、「萌え」という感覚を生み出すための物語的趣向となる。「萌え」を維持するために、支配と被支配の関係は物語内で反復的に描写されていくことになる。

『GUNSLINGER GIRL』というテクストが持つ両義性は、日本の「戦い」を題材としてマンガ・アニメが持つ「傷つく身体」と「傷つかない身体」の関係を象徴するものだといえよう。「傷つく身体」は、キャラクター間に発生している支配と被支配の関係、あるいは、序論で述べたような搾取の関係を告発し、作品の批評性を生み出す。だが、その批評性は、自己充足的な循環構造に回収されることによって、新たな絆の物語を紡ぎだすための原動力となるのである。

第３章　格闘マンガの展開

３章１節　少年マンガと格闘マンガの親和性

１．反復される歓喜のスパイラル

「戦い」を題材としたマンガ・アニメは基本的に暴力を伴うものである。しかし、その暴力の存在が、ササキバラが論じたような暴力性の自覚による揺らぎを必ず生み出すわけではない。揺らぎは、暴力が生みだした犠牲のために、既存の枠組みに対する懐疑が生じることによって初めて発生する。しかし、「ジョーの命題」を実現する二つの循環論法は、犠牲の大きさを絆の尊さの証明とすることで、犠牲を絆の強化に利用する。この時、犠牲は懐疑ではなく、逆に、絆によって成立していると考えられている枠組みに耽溺する快楽を生み出す。

現在の「戦い」を題材とした作品の多くが「ジョーの命題」の実現がさらなる歓喜を生み出すという歓喜のスパイラルによって、作品の娯楽性を実現している。傷つく身体を持った主人公は、圧倒的な敵の力の前にボロボロになるが、それでも何度でも立ちあがって戦い続ける。読者は傷つく身体から傷つかない身体が出現する奇跡を目の当たりにすることによって主人公の正しさと強さを認識し、そこに歓喜を見いだす。

伊藤剛は、〈キャラ〉の議論の起点に、「『NANA』はキャラが弱いが『遊戯王』はキャラが強い」と言った少女たちの言をおいた。「キャラが強い」マンガとされた『遊戯王』（1996-2004）は、傷つく身体から傷つかない身体が出現する歓喜のスパイラルによって成立するマンガの典型例である。

『遊戯王』の題材はデュエルと呼ばれるカードゲームである。このゲームは、二人のプレイヤーがそれぞれ同量のＨＰと呼ばれる数字を持ち、モンスターの絵が描かれたカードを交互に出し合うことによって相手のＨＰを減らしていき、先に相手のＨＰを０にした方が勝ちというものである。ＨＰはゲーム上の数値に過ぎないから、本来ならば、それが０になることは、ゲームの敗北を意味するものであって、プレイヤーの死を意味するものではない。しかし、『遊戯王』は、様々な手段によって、この数値を人の身体を傷つけるための単位に設定する。デュエルが行われる場所を高いビルの上にし、ＨＰが０になると立っている場所の床が抜けてプレイヤーは下に落ちる、あるいは、プレイヤーは壁に固定され、ＨＰが減るたびに回転ノコギリがプレイヤーに迫ってくる、などである。このようなデュエリスト同士の戦いが最高潮に達した時に行われるのが、闇のゲームと言われるゲームである。このゲームでは、ＨＰはそのままプレイヤーの生命力だとされる。デュエリトがカードを使うと、そのカードに描かれたモンスターが実際に現われ、敵プレイヤーに襲いかかり HP を奪い取る。HP が減る度にプレイヤーは傷つき苦しみ、次第に衰弱していく。

『遊戯王』の戦いにおいて、主人公の強さ、主人公の勝利を保証するものは絆である。それは、主人公と彼を巡る友人たちとの友情を指すこともあれば、プレイヤーとプレイヤーの持つカードの間に存在するとされる信頼関係を指すこともある。主人公である遊戯は、一つの体の中に二人の人格を持っており、その二人の人格の間の関係もまた絆と呼ばれる。主人公の敵はそのような絆の価値を解せず、それを平気で侮辱し、踏みにじる者たちである。主人公はそのような者たちと、身体を苛むゲームを戦い、勝利することで、その絆が絶対的なものであることを証明する。「決闘者の王国」と名づけられたカードゲーム大会の決勝で、主人公、遊戯はペガサスという強敵と戦う。ペガサスは千年眼というアイテムの力を使って相手の心の中を読むという能力マインド・スキャンを持っているため遊戯は大苦戦する。遊戯の二人の人格のうちの一人は、闇のゲームのために心の力を使い果たし、昏倒してしまう。

（筆者註：註（セリフ）が入っていない言葉は全て精神世界で語られた内語である）

遊戯　オレの手札に　起死回生のカードはない
しかも　すべてペガサスに読まれている‥‥
カードを引くしかない‥‥
だが‥‥　ペガサスの千年眼は引いたカードも見通してしまう‥‥
どうすれば　‥‥‥‥‥‥

ペガサス　マインド・スキャンがある限り　ユーはどうすることもできない‥‥‥‥
ゲームオーバー　デス‥‥！

遊戯　く‥‥‥‥

双六（遊戯の祖父）　遊戯‥‥

遊戯　じーちゃん！

双六　お前にはカードと‥‥　もうひとつ信じているものがあるじゃろ‥‥

遊戯　信じているもの‥‥！　わかったぜ　じーちゃん‥‥！　オレの信じるものが！！

遊戯　（セリフ）カードを引くぜ!

ペガサス　（セリフ）マインドスキャン！
フフ‥‥　無駄なことデス　遊戯ボーイ
心の中にあるそのカードの正体を隠すことはできない！！
（セリフ）エ！！
遊戯の心の中に仲間が‥‥！！
カードが見えない！！

城之内　てめーに　これ以上　遊戯の心の中にゃ踏み込ませねぇ‥‥
出て行きなゲス野郎！

遊戯　みんな‥‥！

杏　遊戯‥‥　もう一人の遊戯は大丈夫よ心配しないで‥‥

本田　　遊戯　オレ達がついてるぜ‥‥

城之内・杏・本田　　ペガサスをぶっ倒せ！！

遊戯　　（セリフ）オウ

みんな‥‥！　礼を言うぜ

ペガサス　バカな‥‥

仲間の心が　私の千年眼の力をハネ返しただと！

遊戯　　貴様の千年眼の力をもってしても　オレ達の結束の壁を破ることはできないぜ！[331]

この後、遊戯は、もう一人の遊戯が昏倒する前に用意してくれたカードを使ってペガサスに勝利する。

主人公の勝利の根拠は絆という価値観の、他に優越する絶対性にある。そして、その絆が他に優越する絶対的な価値観であることの証明は主人公の勝利によってなされる。『遊戯王』の世界は循環論法によって成り立っている。それは『遊戯王』だけの特徴ではけっしてない。『週刊少年ジャンプ』に掲載された作品はすでに何作か紹介しているが、『遊戯王』とそれらの間にカードゲームという題材以外の有意な違いを見出すことは難しい。『遊戯王』は、ジャンプマンガのパターン化したストーリーラインを、カードゲームという題材によって反復したものといえる。『遊戯王』が題材としているカードゲームは実際に販売され、大好評を博した。ギネスブックは『遊戯王』を世界で一番売れているカードゲームであると認定している。

おそらく、『遊戯王』が優れたマンガ作品として人々に記憶されることはない。『NANA』が矢沢あいという一人のマンガ家による一つの「作品」であると人々が考えているのに対し、『遊戯王』は一つの「作品」ではなく、カードゲームを代表に、マンガやアニメなど様々な派生作品を生み出した、メディアを横断するコンテンツだと考えられている。『遊戯王』は作品としてではなく、カードゲームを中心に様々なメディアを連動させる方法論を確立したコンテンツとして記憶されることであろう。『遊戯王』のヒットの後、カードゲームを題材としたマンガやアニメが続々と作られるようになった。そして、その多くが、『遊戯王』同様に、熱い絆の物語を反復した。絆の物語は、誰もが共有している基本的な物語類型だとされており、そのため、不特定多数の人々に参加可能なコンテンツを作りだすためのプラットホームとして、最も適した物語類型だと認識されている。『遊戯王』は、今から十年も前の作品であるが、カードゲームを題材としたマンガやアニメ作品は現在も製作が続けられており、それらはどれも似たような友情物語を繰り返している。

２．少年マンガの収束点

遊戯が、仲間たちの助けによってペガサスのマインド・スキャンを破って勝利するよう

---

[331] 高橋和希『遊☆戯☆王』１５巻、集英社、1999 年、p.141。

に、絆の物語では、主人公たちの団結が強調される。しかし、その団結はチームワークという形をとることは少ない。一対一で戦うことがルールによって定められているカードゲームが題材である『遊戯王』の場合、その「戦い」が一対一になるのは当然のこととも言えるが、ゲームやスポーツを題材としない作品でも、主人公たちが力を合わせて敵と戦うことは少ない。無法者の海賊たちが主人公の『ONE PIECE』でも、彼らがチームを組んで戦うことは例外的な事象である。登場人物たちは、何らかの理由によってバラバラになってしまい、それぞれが個別に敵と戦うことになるのである。

そうなる理由は、これらの少年マンガの興味が、強大な敵を打ち破るという困難の克服と同時に、いったい誰が強いのか、という個人の強さ比べにも向けられているからである。「ジョーの命題」とそれを実現する循環構造は、主人公の正しさを主人公の勝利によって証明するものである。勝利による証明は、主人公に勝利をもたらすものである強さを、主人公の思想的正しさを同一視することによってはじめて成立する。そのため、「ジョーの命題」の下にある「戦い」は、その目的を個人の強さを実証することにおくようになる。

しかし、主人公たちが力を合わせて強い敵と戦うというシチュエーションは、「戦い」から個人の強さ比べという要素を取り除いてしまう。「戦い」を個人同士の一騎打ちにするために、少年マンガのストーリーは、だいたい三つぐらいの類型に収束していくことになる。一つ目は主人公たちが敵のボスのもとへと向かう途中で、その前に立ちふさがる形で敵が現れるパターンである。この時、仲間の一人が主人公を先へと行かせるためにその場に残り、その敵と一対一で戦う。ボスのもとへと向かう途中で仲間は一人ずついなくなっていき、最後は主人公と敵のボスの一騎打ちとなる。二つ目は、何らかの理由で仲間たちはバラバラになり、それぞれが敵と出会い各個に戦うという『ONE PIECE』のようなパターンである。この場合、各人の「戦い」が順々に語られ、最後に主人公と敵のボスの「戦い」が語られる。三つ目は、「戦い」がなんらかの理由でトーナメント戦や勝ち抜き戦などの形態を最初からとっている『遊戯王』のようなパターンである。

いずれのパターンにしても、ストーリーは一騎打ちの連続によって構成され、その一騎打ちの集大成となる主人公と敵のボスの「戦い」がその結末となる。これらのマンガやアニメでは、登場人物間の絆は、個人が相互に結びつく網の目状の形態をとらず、一人の主人公を中心とした放射状の形態をとる。他の登場人物たちは、絶対的な価値観の体現者である主人公との間に絆を結ぶことによって、初めて団結の輪に参加することができる。それゆえに登場人物たちは主人公のために我が身を傷つけて戦い、時には死ぬ。主人公は他の登場人物たちの自己犠牲を背負うことでより大きな力を獲得し、その力によって傷つかない身体を実現するのである。

このような、主人公のために自分を犠牲にする脇役たちと、その犠牲を捧げられる対象となる主人公、という人間関係は、権力関係へと発展していく性質を持っている。友情や信頼は、本来、上下関係を意味するものではない。しかし、献身によって成立する友情や信頼関係は、権威を持つ君主と君主に対して献身する臣下、という関係に類似しているた

め、容易に君臣関係へと移行してしまう。主人公のカリスマ性が高い時、友情、信頼の君臣関係への移行は、二人の関係の深化であるかのような錯覚を読者に与えることになる。

マンガやアニメにおける主人公とその他の登場人物の間に生じる上下関係は、潜在的に存在するだけものではない。場合によっては、身分制や国家体制を伴った君臣関係となることもある。そして、そのような作品では、ストーリーは貴種流離譚という形をとることになる。登場人物間の絆を形成する過程は、主人公が貴種であることが皆に明かされ、彼が王に相応しい人物であることが証明される過程に重ねあわされる。たとえば、『キン肉マン』の主人公、キン肉マンは、もともとは超人界に君臨するキン肉族の王子であったが、不幸な事故によって赤ん坊の時に地球に捨てられてしまった、という過去を持っている。キン肉マンは、その最後の戦いで、誰からも慕われる超人たちの王となる。『遊戯王』の、遊戯の中にいる二人の人格のうち、一人の人格は記憶を失った古代エジプトのファラオである。ストーリーは失われたファラオの記憶を巡って展開することになる。

貴種流離譚は、日本のマンガ・アニメにとって便利な枠組みだといえる。日本のマンガ・アニメでは、主人公は読者の感情移入の対象となるべき人物だとされているため、主人公は、読者が自分を投影しやすいように、読者と同じ年齢、性別の人間に設定されることが多い。だが、同時に主人公は、ヒーローという特別な存在であることも求められている。つまり、少年マンガの主人公は、読者と同じ人間でありつつ、特別な存在であることが求められるという矛盾にさらされている。貴種流離譚には、主人公が貴種であることが隠されている段階と、貴種であることが皆の前で明かされる段階がある。隠されている段階では主人公は読者と同じ普通の人間であるが、明かされる段階では、主人公は読者とは違う特別な存在である。貴種流離譚は、二つの段階を持つことによって、主人公が読者と同じ人間でありながら特別な存在であることを可能にする。そのため、貴種流離譚を作品に採用することは、少年マンガの主人公が直面する矛盾を解消する手段となりうるのである。

貴種流離譚は「戦い」の繰り返しによってストーリーを構成するマンガ・アニメにとってひじょうに便利な枠組みだといえる。なぜなら、主人公が勝ち続ける理由が求められる時、主人公が実は貴種であり、もともと我々とは特別な存在だからだ、という説明を用意することができるからである。この時、普通の人間であった主人公が貴種としての正体を現す過程は、傷つく身体を持つ人間の中から、傷つかない身体が出現する奇跡と重ね合わされる。「ジョーの命題」を実現する二重の循環論法は、少年マンガの主人公が直面する矛盾を解消する手段としても機能する。主人公は傷つくことで、自分が読者と同じ人間であることを示すと同時に、傷つかない身体を実現するという奇跡を起こすことで、自分が特別なヒーローであることを証明するのである。

２－１．主人公とライバルの間に生じる熱い絆

貴種流離譚という枠組みはマンガやアニメ独自のものではない。たとえば、イエス･キリ

ストの人生もまた貴種流離譚の一種といえよう。イエスは、十字架にかかって死ぬ傷つく身体を持つ人の子であるが、復活という奇跡によって自分が傷つかない身体を持つ神の子であることを証明した。マンガやアニメの主人公たちは、イエスが人の子であると同時に神の子であることを証明した手法を縮小した形で反復しているといえる。しかし、イエスの身体における傷つく身体と傷つかない身体の同時発生は、「戦い」と結びついていないのに対し、少年マンガの主人公たちの身体は、常に「戦い」と結びついている。その「戦い」が、どちらが強いかを決めるための一騎打ちを基本としていることが、少年マンガが持つ、他のジャンルにはない特殊性なのである。

少年マンガのストーリーが一騎打ちの連続によって構成されることは、登場人物間の絆の形態に大きな影響をもたらす。登場人物たちが持つ絆の正当性は「戦い」によって証明されるにも関わらず、その「戦い」が一騎打ちであるため、絆の一端を担っているはずの仲間たちは、その「戦い」に参加することができない。仲間たちの助けは応援という精神的なものか、あるいは、「戦い」の役に立つものを主人公に託す、という形をとるしかない。実際に戦いに関与できるのは、主人公とその敵だけである。循環論法によって歓喜のスパイラルが生産される時、その歓喜に最も能動的な形で参加しているのは、主人公の仲間ではない。主人公と戦っている敵なのである。「戦い」を題材とするマンガ・アニメにおいて、敵は、主人公と最も濃密な時間を過ごす登場人物として存在している。

その結果、少年マンガで、主人公と最も強固な絆を築く者は主人公の敵であるという一見すると奇妙な現象が発生することになる。夏目房之介は、ちばとの対談において、ジョーのライバル力石が死ななかったら、後のジャンプ方式になってしまうと言ったが、ジャンプ方式とは、主人公と戦ったライバルが、戦いの後、主人公の新たな仲間となるという物語類型を指す。『キン肉マン』の場合、戦った敵が次々とキン肉マンの親友になるという現象が発生した。『遊戯王』では、遊戯との絆が最も強調された存在は、親友の城之内やヒロインの杏ではなく、ライバルの海馬であった。城之内や杏はこの現在において遊戯の友人となった者たちであるのに対し、海馬は前世では古代エジプトの高官であり、遊戯との因縁は古代エジプト王朝の時代から続くものである。彼は、遊戯が二つの人格を持つようになった理由にも直接に関与し、物語の謎を担う存在である。

主人公と最も熱い絆を形成する者は主人公のライバルである、という少年マンガのあり方は、第二の循環論法と結びつくことによって、主人公とライバルの戦いを愛の営みへと変えていく。互いに互いを傷つけあうことは、互いに互いを犠牲にしあうことでもある。特に、自分が傷つくことも恐れない、という覚悟を持って両者が戦う時には、一騎打ちは、相手を犠牲にするものであると同時に、相手のために自分を犠牲にするものでもある。犠牲の大きさが絆の尊さを立証するという第二の循環論法が機能する場では、自分を相手のための犠牲にしあうことは、二人で互いに絆を高めあう行為となる。この行為によって、二人の絆の強度は極限にまで高まることになる。かくして、少年マンガにおける一騎打ちは、二人の間の究極のコミュニケーションとなるのである。

２－２．少年マンガと格闘マンガの親和性

この、究極のコミュニケーションとしての戦いを、もっとも純粋な形で実現したのが、格闘マンガと呼ばれるジャンルの作品である。一騎打ちの連続によって最強を決めるという少年マンガが持つ物語の構造は、格闘技とひじょうに高い親和性を持つ。なぜなら、少年マンガが夢想するような一騎打ちを現実において実現できるのは、現在では、格闘技の試合会場だけだからである。

もちろん、格闘技以外の「戦い」でも、個人の強さが重要視されないわけではない。しかし、現実の戦場は、個人の強さが判定される場とはなっていない。二度の世界大戦で行われた戦争は総力戦であり、個人間の一騎打ちではなかった。総力戦において、「戦い」の勝敗に個人の戦闘能力が与える影響はひじょうに小さく、その勝敗で個人が持つ能力の高低を測ることはできない。今日では、戦争は正規軍同士のぶつかり合いよりも、ゲリラ戦やテロによるものが中心となっているが、そこでも、戦場は個人の強さ比べの場とはなりえない。ゲリラ戦やテロでは、敵と味方が対峙することすらないのである。平和な国における市井の喧嘩でも一騎打ちはなかなか実現されない。喧嘩では、常に第三者の介入を意識する必要がある。場合によっては、片方の一方的な攻撃に対し、もう片方はひたすら耐え忍ぶしかない、という状況も発生する。いじめは日常的に発生しているが、一対一による正々堂々の決闘などというものが起こなわれることはまずありえない、というのが現実なのである。

現実において一騎打ちを実現するためには、その前に、対峙する二人以外の要素が「戦い」に干渉することを排除できるような場を作り出さなければならない。そして、現在、そのような場となりうる可能性を持っているのは、ルールによって人為的に他の要素を排除することができる格闘技の試合会場だけである。この現実は、フィクションであるマンガやアニメにも大きな影響を与える。「戦い」を一騎打ちの連続にするために、マンガやアニメは格闘技の試合という形式をとりいれざるを得ないのである。

さらに、もう一つの要因がマンガやアニメの「戦い」のよりいっそうの格闘技化を促す。それは、最強の追求は登場人物の同質化を引き起こす性質を持っていることである。マンガやアニメでは、主人公が普通の人間より強い理由が設定として用意されることが多い。もし、主人公がサイボーグだから強いのだ、という設定ならば、そのマンガの「誰が最強なのか？」という問いは、「誰が最も優れたサイボーグであるのか？」という問いに置き換えられることになる。この時、「最強」は、同じサイボーグ同士の一騎打ちによって決定されることになる。同様に、主人公が強い理由が、主人公が超能力者だからである時は、そのストーリーは、超能力者同士のサイキックバトルとなる。ロボットである時は、ロボット同士の戦いがストーリーの主軸となる。つまり、少年マンガの「戦い」は同質の者同士の「戦い」へと収斂していくことになる。

このような、マンガ・アニメの「戦い」が持つ、同質な者同士の戦い、という性質は、まさに格闘技の試合が持つ性質そのものであった。格闘技とは、ルールによって選手を同質化することで、互いに競い合うことを可能にするものである。少年マンガが「戦い」に対して求めているものと、格闘技の試合が実現しようとしているものは完全に一致するといえる。『ジャンプ』の作品は、あまりにもワンパターンなストーリー展開を繰り返すため、「少年ジャンプのマンガは、ある時点で必ず登場人物たちが武闘大会を開いてトーナメント戦をやりだす」という皮肉が言われることがあるが、その武闘大会開催には一定の必然性があるといえる。なぜならば武闘大会こそが、同質の者同士による一騎打ちを延々と繰り返し続けるのに最も適した舞台であったからである。結果として、日本のマンガ・アニメの中の「戦い」は、今も世界各地で行われている戦争ではなく、その時々の格闘技界の流行を色濃く反映するものとなったのである。

３．『鉄腕アトム』とボラーの問題

このような、少年マンガの格闘技化と、それに伴って発生する諸問題を考えるにあたり、最初にとりあげるべき作品は手塚治虫の作品であろう。手塚作品を戦後マンガの起点とすることには、現在、多くの異論も存在している。しかし、戦後マンガに最も大きな影響を与えた作家が誰かと言えば、やはり、それは手塚ということになるであろう。

手塚作品で最も有名な『鉄腕アトム』は、誰が最強であるか、という興味に晒されやすい作品であった。『鉄腕アトム』全話の中でも最高の人気作と言われる「地上最大のロボットの巻」（1964）は、強力なロボット、プルートウが「世界最大」のロボットとなるべく、アトムをはじめとする世界各国のスーパーロボットたちに戦いを挑む、という内容であった。手塚は、この作品について次のように回想する。

> この物語はアトムの中でもいちばん人気のあったものです　プルートウとほかのロボットたちとの決闘は　大勢の読者が熱狂して読んでくれました
>
> ところでぼくは　プルートウを　ねっからの悪役にしきれなかったので　プルートウがこわれたとき　抗議の手紙をどっさりもらいましたっけ[332]

ロボット同士の決闘の連続によって構成されるこの作品は、武闘大会は開催されていないもののひじょうに格闘技的だといえる。ロボット同士の決闘が読者の熱狂を呼んだことは、少年マンガの読者は、少年マンガの登場人物たちに対して常に強さを求めており、その強さを一騎打ちによって立証することを望み続けていることの証左といえよう。少年マンガの格闘技化は少年マンガにとっては否応なしにかかり続ける圧力としてある。

---

[332] 手塚治虫『ＫＣスペシャル　鉄腕アトム』第２集、講談社、1987 年、p.6。

３－１．ロボットたちの間で成立する暗黙のルール

プルートウの戦いは、十三万五千馬力を誇るスイスのスーパーロボット、モンブランとの決闘から始まる。モンブランの残骸が発見され、それが他のロボットによる仕業であるらしいと報道された時、アトムはモンブランを上回る強力なロボットの存在するのでは想像し、そのロボットは、きっと自分の十万馬力を上回るパワーを持っているに違いないと考える。この時、すでにアトムの中には、「戦い」に勝ったほうが優れたロボットであるという価値観が生じているといえよう。そして、その「戦い」は、一対一の「戦い」によって相手を破壊すること、という暗黙のルールによって成立している。アトムを第二の犠牲者にすべくプルートウが日本に現れた時、アトムはそのルールを無条件に受け入れる。このアトムとプルートウの「戦い」は、お茶の水博士の介入によって中断されたものの、このルールはロボットたちによって受け入れられ、まるで、その戦いが自分の全価値を決するものであるかのように彼らは戦い続ける。アトムは、プルートウとの戦いのために、自分を百万馬力に改造して欲しいとお茶の水博士にせがむが、博士は、強いだけがえらいのではないとアトムをたしなめる。しかし、その正論も、動き出してしまった最強を決めるための「戦い」の前ではまったく説得力を持たない。お茶の水の正論よりも、アトムの妹であるウランの非理性的な言葉がアトムにより鋭く突き刺さるのである。

> あの悪いロボットをどうしてやっつけなかったの？　どうして？　わかったわ　こわかったのね　だから逃げたのね[333]

ウランの言葉は、一対一の戦いを拒絶する者を卑怯者として断罪するものである。この卑怯という観念に苦しめられるのがオーストラリアのロボット、エプシロンである。保父を仕事とする彼は、世界最強と目されるスーパーロボットの一人でありながら、強さというものにこだわりを持たない変わった人物である。ギリシアのロボット、ヘラクレスと共にプルートウの挑戦を受けた彼は、ヘラクレスに共闘を申し出る。しかし、自分こそが世界最強のロボットと自負するヘラクレスは、自分の名誉に関わると言ってその申し出を拒絶する。

> **ヘラクレス**　プルートウ待っていたぞ　どちらが世界一のロボットかわからせてやる　こいっ
> **プルートウ**　すっかり用意ができているようだな　ヘラクレス
> **ヘラクレス**　どんなに急でも　ギリシアのロボットはうろたえたりしないのだ
> **プルートウ**　そっちにかくれているのは？
> **ヘラクレス**　ああ　あれはオーストラリアのエプシロンだ
> 　おまえをおそれて　私とふたりで戦おうといってきたがことわった

---

[333] 同書、p.18。

私が　おまえを倒すのに　手伝いがいたなんてあとでいわれるのはいやだからな[334]

ヘラクレスは自分の言葉通り、プルートウと堂々と戦うが、結果として敗れ去る。このヘラクレスの言動とその死に様が後のエプシロンの行動を大きく制約することになった。

アトムは、天馬博士によって十万馬力から百万馬力へと改造されるが、その際、パワーに耐え切れなかったアトムは暴走を開始し、海底へと落下する。プルートウとエプシロンは、アトムを救うために一時休戦し、海底へと向かう。海底には大量の泥が積もっており、プルートウのような大型のロボットがそこに立てば、泥に飲み込まれ、二度と上にあがることはできなくなる。そのことに気がついたエプシロンはプルートウを泥が深く堆積している場所へと誘い込む。エプシロンの思惑通り、プルートウは泥に飲み込まれてしまう。しかし、エプシロンはこのような計略を使ってしまったことを後悔する。

私はなんという　ひきょうものなんだろう
プルートウに負けるとわかって　わざと計略でプルートウを沈めてしまったのだ･･･
いままでのロボットたちは　みんな正々堂々と戦ったのに･････････
私だけがなぜこんなひきょうなまねをしたんだろう

後悔の念にかられたエプシロンは、自分が持つ特別な力を使ってプルートウを助けてしまう。この救出の際に、エプシロンが普通のロボットではなく、光を自分の原動力とする光子力ロボットであることを知ったプルートウは、エプシロンとの「戦い」を光の射さない嵐の夜に行うことにする。嵐の中のプルートウとエプシロンの「戦い」は激しいものとなった。しかし、自分の保育園の子供が外に出て来てしまったことに気づいたエプシロンは戦いを中断して子供を助けに向かう。だが、プルートウは戦闘を放棄したエプシロンに対しても攻撃をやめようとしない。エプシロンは、子供を庇いながらプルートウに立ち向かうが、ついにエネルギーが切れ、プルートウに破壊されてしまう。

エプシロンは、ヘラクレスと違い、自分が世界一のロボットであるとは思っていないし、それを証明する必要も感じていない。それにも関わらず、彼もヘラクレスと同じように、一対一で正々堂々と戦わねばならない、という強迫観念にとらわれてしまう。エプシロンの死は、一対一で正々堂々とどちらかが死ぬまで戦うという最強を決めるための暗黙のルールが、少年マンガの登場人物たちに対して、いかに強い強制力を持っているかを示す一例だといえよう。

３－２．最強の追求が生み出した怪物ボラーと「戦い」の虚しい結末

しかし、「地上最大のロボット」は、少年マンガにかかっている格闘技化の圧力に殉ずる

---

[334] 同書、p.84。

だけの作品ではない。「地上最大のロボット」では、格闘技的な展開がなされると同時に、それに対する抵抗も行われていた。「地上最大のロボット」のストーリーを劇的なものにしたのは、格闘技化よりも、むしろ、それに対する抵抗であった。格闘技化に対する抵抗をした作家は、手塚一人だけではない。少年マンガは、否応なしの格闘技化にさらされる一方で、それに対する抵抗もまた、やむにやまれぬ欲求として作品の中に出現し、その抵抗のあり方がマンガ家の個性となり、マンガの作品内容を複雑なものへと変えていく。

少年マンガの格闘技化は、少年マンガが不断にさらされ続ける「最強」という価値観に基づいて生じるものであるのに対し、それに対する抵抗は、そのような価値観に対する疑問の提起であり、異議申し立てであった。「地上最大のロボット」における、「最強」という価値観に対する異議申し立ては、主に三つの形で行われた。

一つ目は、アトムの妹ウランとプルートウの間に、奇妙な友情関係が生まれたことである。お茶の水の命令とはいえ、アトムがプルートウとの戦いを回避したことにがっかりしたウランは、二度目のプルートウの挑戦をアトムには伝えずに、自分がアトムに変装してプルートウに戦いを挑む。しかし、ウランではプルートウの相手にならず、ウランはプルートウの人質にされてしまう。その後、プルートウは、アトムには妹がいる、ということを意識するようになり、自分がアトムを破壊すれば、ウランが悲しむということを考えるようになる。一方、ウランの方は、百万馬力に改造されて暴走したアトムをプルートウが助けたことをきっかけに、プルートウは悪いロボットなのではなく、悪い人に命令されている可哀相なロボットであると考えるようになる。

ウラン　プルートウ　いつかはごめんね
あなたのことを悪くいったりして　あたし　あやまるわ
あなたは　きっと　ほんとは　いいロボットなのね
きっと　あなたをつくった人間が悪い人なのよ
アトムにいちゃんが　きらいじゃないんでしょ
プルートウ　ウラン　好きとかきらいとかいう気持ちはおれにはないよ
おれはただ　いわれたおおり　勝負しているだけなんだ
ウラン　あなたはかわいそうなロボットよ
そうやってこわれるまで戦ってるの？
ちょっと待ってね
はいこれ
あたしの大事な大事なワッペンだけど
アトムにいちゃんのお礼にあげるわね
ここにはるわよ
プルートウ　あたし　お友だちになってあげる
アトムにいちゃんと決闘なんかやめてね

プルートウ　残念ながらそれは約束できん！

去っていくプルートウ

ウラン　　プルートウのバカ！！[335]

ウランは、百万馬力になり、プルートウの戦いにハッスルするアトムにも、プルートウをやっつけないで欲しいと訴える。

ウランを介して、アトムとプルートウの間に少しずつ生じてきた嫌戦感情は、アトムとプルートウの最後の戦いによって明確な形をとる。戦いの最中に火山が爆発の徴候を見せ始めたため、アトムはプルートウとの戦いを中断し、火山の噴火を止めるための土木工事に取り組む。最初は戦いのためにならないことはしないと傍観の構えをとっていたプルートウであるが、必死に頑張るアトムの姿に触発され、アトムに協力して土木作業に取り組みだす。その作業を終えた時、プルートウにはもはやアトムに対する戦意は残っていなかった。プルートウは、自分の主人であるチョチ・チョチ・アババ三世の命令に逆らい、アトムとの戦いを拒絶する。

二つ目は、「戦い」を嫌うエプシロンの存在である。子供をかばいながら死んでいった彼の姿は、プルートウに対し、「戦い」の勝敗以上に大切なものが存在することを提示する。エプシロンの残骸とその残骸の中で泣きじゃくる子供の姿にプルートウは複雑な思いを抱かずにはいられない。このエプシロンの死は、戦いがもたらすものが、最強の称号の獲得によってもたらされるカタルシスではなく、虚しさや後味の悪さであることを示すものであった。アトムとの最後の戦いにおける、プルートウの心境の変化には、アトム、ウラン兄妹との友情だけではなく、エプシロンとの「戦い」の結末によるところも大きかったであろう。

三つ目は、プルートウよりも明らかに強いロボット、ボラーの登場である。チョチ・チョチ・アババ三世の前に現れ、プルートウに対して挑戦状を叩きつけたボラーは、プルートウの百万馬力を上回る二百万馬力を誇るスーパーロボットである。しかし、その姿は、何の理性も感じさせない怪物そのものである。（図 71）ちょうどその時、チョチ・チョチ・アババ三世の捕虜になっていたお茶の水は、彼にロボット同士を戦わせることの愚を説く。

サルタン　あんなばけものが世界一となっていいのか？

わしがいつもいっていることを考えてみたまえ

ロボットがちからくらべなどしてなんになる？

ほんとに世界一のロボットとは　正しく　そして　かしこく世界のためにつくすものをいうべきなのじゃ[336]

---

[335] 同書、p.126。

[336] 同書、p.132。

チョチ・チョチ・アババ三世はお茶の水に反論することができずに、「うるさい」と怒鳴りつける。地上最大を競い合うことの終着点が、漠然と想定されていた素晴らしきロボット王の君臨ではなく、ただの化け物を作り出すことに過ぎないことがボラーの存在によって証明された結果、初めて、お茶の水の正論が説得力を持つものとして機能するようになったのである。

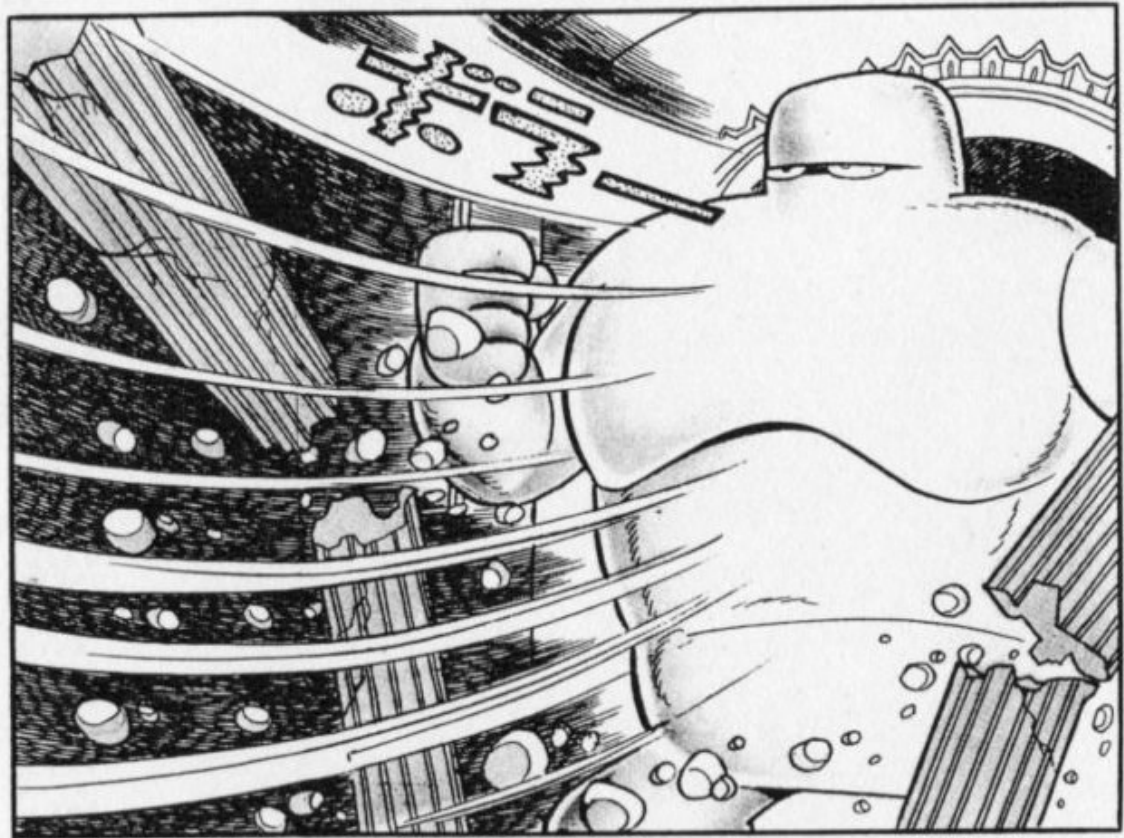



図 71：ボラー。手塚治虫『ＫＣスペシャル　鉄腕アトム』第２集、講談社、1987 年、p.131。

火山の爆発を防ぐために共同作業を行うアトムとプルートウの姿は、お茶の水が考える世界一のロボットの姿だといえるであろう。「戦い」のためだけに作られたロボット、プルートウはこの時、初めて人を救うために働くことの尊さを知ったのである。だが、それでも、戦いに自分のアイデンティティの根拠を置くプルートウは、ボラーの挑戦に応じてしまう。圧倒的なパワーを誇るボラーにプルートウはまったく歯が立たない。あまりにも一方的な展開に、アトムはあわててプルートウを助けようとするが、一対一の戦いに固執するプルートウは、それを拒否して自爆する。プルートウの自爆に巻き込まれボラーもまた粉々になってしまう。最強をめぐる「戦い」は、その戦いに参加したロボットたちが、主人公アトムを除き全員が死んでしまうという結末を迎えることになったのである。

３－３．「ボラーの問題」を解消する少年マンガの格闘技化

あまりにも虚しいこの結末に、アトムは、なぜロボットたちは憎みあってもいないのにこのような戦いをしなければならなかったのかとお茶の水に尋ねる。その問いに対し、お茶の水は「人間のせいかもしれない」と答える。この作品に登場した人間は、お茶の水と、チョチ・チョチ・アババ三世、そして、天馬博士の三人だけである。チョチ・チョチ・アババ三世はもともとある国のサルタンであったという。彼は、世界の王になることを夢見ていたが、暴政を行ったために国を追われてしまう。だが、国を失っても財力は持ち続けていた彼は、その財力でプルートウを作る。世界の王になることができなかった彼は、今度は、自分の保有するロボットを世界一にすることで自分の夢を擬似的に実現しようとしたのである。

チョチ・チョチ・アババ三世は、ただの小悪党に過ぎない。しかし、彼の、一対一の決闘で勝利するロボットが世界一のロボットであるという価値観は、作品の前半において、お茶の水の正論を圧倒する。ロボットたちは、名誉や卑怯という観念に操られ、チョチ・チョチ・アババ三世が望む通りに決闘を繰り返す。小悪党に過ぎない彼の意図通りに皆が行動してしまうのは、彼の持つ価値観が、少年マンガの主人公に対して最強であることを望み続ける、読者たちの価値観を反映したものだからである。自分が保有するロボットが最強の存在となることで、自分もまた世界一の存在になることができるというチョチ・チョチ・アババ三世の論理は、少年マンガの読者たちが持っている、自分が愛好するキャラクターが最強の存在であることを確認することにカタルシスを感じるという精神構造と同一のものであるがゆえに説得力を持つ。チョチ・チョチ・アババ三世がロボットたちの決闘を望むのと同じように、少年マンガの読者たちもまた、彼らが決闘を繰り返すことを望んだのである。

チョチ・チョチ・アババ三世と少年マンガの読者の違いは、彼がプルートウの勝利を望んだのに対し、読者たちはアトムの勝利を望んだことにある。作中にて、アトムの勝利を願った人間は、天馬博士である。天馬博士は、プルートウに対抗できるように、アトムを百万馬力に改造する。それは、天馬がアトムこそが世界一のロボットであると信じ、そのことをプルートウに対する勝利で証明されることを望んだからである。「ロボットの中でいちばんすばらしいロボットはプルートウではない！　それはおまえじゃアトム」[337]という天馬の言葉は、アトムを愛する読者たちの心情を代弁したものだといえよう。

「全ては人間のせいかもしれない」というお茶の水の言葉は、『鉄腕アトム』のその他のエピソードに描かれた人間によるロボット差別を重ねあわせて理解することも可能であろう。「地上最大のロボット」では、ロボット差別は、ロボットを「最強を競い合うための存在」と一方的に規定し、その規定のためにロボットたちに無意味な戦いを繰り返させる、という形で現れた。「最強」であることがロボットにとって一番大切なことであり、強いことこそが、世界最大（偉大）であるということなのだ、という基準を作り出したのは人間であり、ロボットたちではない。そして、その基準を作り出した者は、作品世界に属する

337 同書、p.136。

人間たちだけにとどまらない。少年マンガに最強を求め続ける者たち、つまり読者もまた、ロボットたちを、最強を競い合うための存在に規定した存在である。この作品においては、読者もまた、お茶の水の言う「人間」のカテゴリーに含まれる存在であり、ロボットたちを差別する者たちとして批判されるべき対象だといえよう。

最強の追及が生み出すものがおぞましい怪物に過ぎないことを示すボラーは、少年マンガの読者に対し、痛烈な批判として機能する。最強の追求が生み出すのはただの怪物ではないかという問題を、本論文では「ボラーの問題」と呼ぶこととする。最強決定戦の繰り返しによってストーリー内容が構成されている少年マンガにとって、「ボラーの問題」は、常に向き合わねばならない問題である。たとえば、石ノ森章太郎の『サイボーグ００９』では、主人公であるサイボーグたちは、自分が改造を施されてより強くなることに嫌悪を感じる。人間であることと、人間ではない戦闘機械であることの両義性に生きるサイボーグである彼らにとって、強くなることは、人間であることを逸脱し、より戦闘機械に近づくことであった。あくまでも人間であろうとする彼らにとって、強さは、彼らの劣等感に結びつくものである。彼らには、最強の追及がいきつく先がボラーでしかないことがはっきりと見えていた。『００９』の登場人物たちは、「戦い」を繰りかえしながらも、自分が「戦い」のために作られた存在であることを拒絶し、自分がボラーとなってしまうことを全力で回避しようと努力する。

それに対し、自分はボラーであり、それ以外の自分にはなれないのだ、という認識を持って戦い続ける改造人間が『GUNSLINGER GIRL』の少女たちである。ボラーである自分が担当官に愛されるためには、より優れたボラーになるしかない、という考えが、彼女たちを絶望的な戦いへと駆り立てる。「あなたはかわいそうなロボットよ　そうやって　こわれるまで戦ってるの？」というプルートウに向けたウランの言葉は、『GUNSLINGER GIRL』の少女たちにも当てはまる。義体の耐用年数がきれるか、あるいは、戦死するか、どちらにせよ彼女たちは壊れるまで戦い続けるしかない。ただし、プルートウの戦いは、『GUNSLINGER GIRL』の少女たちが行っているような、ルールの無い殺し合いではない。暗黙のルールを持つ、格闘技化した決闘である。

そのため、プルートウは、彼女たちと違って自分の「戦い」に誇りを持つことができるし、自分には守るべき名誉があると信じることもできた。名誉と誇りは、自分はおぞましい怪物ではなく、素晴らしい戦士なのであるという自覚を生み出す。それが、最も極端な形で現れたのは、エプシロンの共闘の申し出を断ったヘラクレスであろう。彼は自分の美学を貫いて敗北する。もし、プルートウの相手がヘラクレスのようなロボットばかりであったならば、「地上最大のロボット」の結末は、「戦い」の虚しさを語るものではなく、「戦い」によってもたらされる歓喜を語るものとなり、ストーリーの結末は、素晴らしきロボット王、アトムの誕生を祝するものとなったであろう。

『サイボーグ００９』と『GUNSLINGER GIRL』については、サイボーグマンガの展開について論じる次章にて詳しく取り上げる。ここで指摘したいのは、「戦い」を題材とし

たマンガ・アニメの格闘技化は、最強を追求する試みのたどり着いた結果であると同時に、「ボラーの問題」と直面することを回避する手段でもあるということである。格闘技化した「戦い」には、誇りがあり、名誉があり、美学がある。格闘技においては、強くなることは『サイボーグ００９』や『GUNSLINGER GIRL』のような劣等感とは結びつかないし、ボラーのようなおぞましい存在とも結びつかない。ストーリーを格闘技化することによって、少年マンガの主人公たちは、「ボラーの問題」に悩むことなく、無邪気に戦い続けることが可能になるのである。

３章２節　『あしたのジョー』に見る成文法と暗黙の法の対立

しかし、少年マンガが格闘マンガと化すことによって、「ボラーの問題」から解放される一方、格闘マンガそのものは強さを希求し続ける少年マンガの接近によって別の問題と直面することになる。それは、「最強」という概念と自己のジャンルのあり方の関係をどう設定するか、という問題である。その設定には二つの選択肢がある。一つは、格闘技と「最強」の観念を切り離し、一つの競技として格闘技を位置づけるというものである。この時、格闘マンガは、スポーツマンガの一種として位置づけられることになる。そして、もう一つは、格闘技と「最強」とを積極的に結びつけることにより、「誰が一番強いのか？」という問いに答え続ける「戦い」のマンガに格闘マンガを位置づけることである。後者の位置づけを選んだ時、その格闘マンガは、最強決定戦を繰り返すことによってストーリーを成立させる少年マンガの最も極端なものとなる。そして、自己を少年マンガの極致へと位置づけた時、格闘マンガはルールの問題を抱え込むことになる。少年マンガの「戦い」に存在するルールは、「最強であることを証明せよ」という命題のもとに自然発生的に作り出された暗黙のルールであり、外部より強制されたものではない。しかし、格闘技には、はっきりとした成文法のルールが人為的に作り出されたものとして存在する。そのため、最強を希求する格闘マンガは、成文法の正当性をどこに求めるのか、という問題を常に抱え込むことになる。格闘技の成文法それ自体には、それが最強を決めるものであるという自明性はまったくない。だが、格闘マンガにおいて、「最強」を追い求め続けるには、「最強」と成文法とを何らかの手段によって結びつける必要がある。なぜならば、格闘技という競技は、成文法なくしては成立しえないからである。格闘技の「戦い」が、成文法に律せられることによって初めて実現可能になるものである以上、「最強」を目指し続けるための暗黙の法、暗黙のルールを作り出す言葉にならない法は、成文法と結びつかなくては存在することすらできない。[338]

このような成文法と暗黙の法の関係の問題に対して、「最強」を希求する格闘マンガは、何らかの形で回答を出さなければならない。その一つの解答として行われたのが、暗黙の法に成文法を超越する実体を与えることによって、暗黙の法の成文法に対する絶対的な優

---

[338] 総合格闘技やヴァーリ・トゥード（目を突くこと、噛みつくこと、金的への攻撃以外は何をしても良いというルールでの格闘技の試合、もしくはそのルールのこと）といったものをルールの無い「戦い」と呼ぶ人もいるが、実際には、これらの格闘技にもルールが存在している。一定の広さを持った平らな場所で裸の男性が一対一で一つの合図をきっかけに素手で戦う、という異常な状況は人工的に作られたルールがあってはじめて生じるものである。また、一部の人が信じている、格闘技は制約となるルールを減らせば減らすほど実際の喧嘩に近づく、という発想も根本的に間違ったものである。実際の喧嘩は、それが発生した原因や場所、周りの状況、さらには社会的、文化的背景によって多大な影響を受けるものであり、ある意味では格闘技のルール以上に厳しい制約を受けた上で初めて生じるものだからである。

越を主張することであった。そして、暗黙の法に与える実体として多くの格闘マンガにおいて採用されたのが、「男」「男同士のつながり」という概念であった。ここに、格闘マンガは「男」という概念と強く結びつけられることになる。そのような格闘マンガの作品の一つが、梶原一騎（朝森高雄）・ちばてつやの『あしたのジョー』（1968-1973）である。この作品においては、ボクシングという形で提示された成文法と「男」という形で提示された暗黙の法の関係は、一つの対立関係としてシビアな形で現れた。『あしたのジョー』においては、ボクシングで勝つことと、主人公が抱き続けている願望が実現することが、必ずしも一致しない。作中では、ジョーの目指しているものは、ボクシングの勝ち負けを超えて存在するものだとされた。

１．ボクシングによる成文法と暗黙の法の幸福な結びつきとその破綻

『あしたのジョー』の主人公、矢吹ジョーは、正体不明の浮浪児としてドヤ街にあらわれる。彼は、野性の喧嘩少年としてその本能を発揮し、スラム街の不良少年たちややくざを相手に大暴れする。そんな彼の「戦い」は、拳闘キチガイである丹下段平が、彼にボクシングの資質を見出したことにより、二つの面を持つことになる。ひとつは野性児としての「戦い」であり、もうひとつはボクサーとしての「戦い」である。

ボクシングは、彼の野性に対して、秩序に従うことを要求するものであった。丹下段平がジョーに生活費を与える代わりに要求したことは、彼が決められた時間に決められた通りのトレーニングを行うことであった。定められた時間通りにトレーニングを行うということが、ジョーという野性児に対して、調教という側面も持っていたことは、詐欺事件を起こして裁判所に連れて行かれたジョーに対し、裁判官が降した判決文と、それに対するジョーの反応からも明らかである。

> また‥‥ドヤ街の住人である丹下段平氏は　ボクシングの指導をつうじてなんとか　矢吹の更生をはかろうとつとめたが‥‥その丹下氏の温情をもうらぎり――[339]

段平のボクシングがジョーのためのものであったという裁判官の言葉にジョーは激しく反発する。

> この　おっさんはな　更生だとかなんだとか　そんなしゃれたことを考えるようなおやじじゃねえよ
> まあ　ごくかんたんにいうとな　さるまわしが　さるに　芸をしこむようなつもりで　おれにボク

---

[339] 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『完全復刻版　あしたのジョー』２巻、講談社、1993年、p.15。

シングを教えようとしたんだっ[340]

だが、この裁判の経緯で、ボクシングが彼の野性に対して秩序に従うことを要求するだけではなく、光明を与えるものであることもまた明らかになる。鑑別所の独房で判決を待つジョーに、丹下から、「あしたのためのその一」と名づけられたボクシングのマニュアルが届けられる。暗く狭い独房の中で、その野性を発散することができずに苦しんでいたジョーであるが、マニュアルに従ってボクシングのトレーニングに励むことによって癒される。この時の体験をきっかけに、彼はボクシングの面白さに目覚めていくことになる。

２．力石との戦いに見る成文法と暗黙の法の関係

判決によって送りこまれた東光特等少年院においてジョーは、永遠のライバル、力石徹と出会う。特等少年院で暴れまわるジョーを、力石は、その圧倒的なボクシングの技術で打ち倒す。ジョーの反撃で、唯一、力石にダメージを与えることができたのが、独房でのトレーニングで身につけたボクシングの技術ジャブであった。ジョーが力石との間にライバル関係を築くことができたのは、彼ら二人の間にボクシングという共通言語が存在したがゆえであった。

ここでは、ボクシングという成文法と暗黙の法は矛盾するものではない。むしろ、ボクシングによって、ジョーが先天的に持っていた暗黙の法が具体化するとされたのである。その関係は、少年院における、力石徹とジョーとのボクシングルールによる「戦い」によって、もっとも幸福な形で結実する。二人の戦いはダブル KO という壮絶な結末で終わるが、その壮絶な試合内容に、観戦していた不良少年たちは、面白い喧嘩を見ることができたという以上の感動を見せ、自分たちもボクシングをやるべく、グローブを奪い合ってリングにあがろうとする。ジョーの盟友である西は、ボクシングは「腕力だけとちがう」ものであり、それゆえに「自分らだってやる気になればやれるんだというどえらい男の本能みたいなもん」[341]をかきたてる、だから、皆がボクシングに熱中するのだ、と語る。ジョーと力石の試合を主催した財閥のお嬢様、白木葉子は、誰が強制したわけでもないのに、整然とした秩序に従ってボクシングの試合を行う少年たちを見て次のように言う。

> 社会の秩序を守らなかったために　この少年院に送られてきた収容生たちの世界に　だれにおしつけられたのでもない自主的な秩序がはじめて生まれたんです。
> それにはげしいにくしみをたたきつけあいながらも　とにかく　さいごまでルールのもとに戦いぬいたふたりが教えたのだと思います

340 同書、p.17。
341 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『完全復刻版　あしたのジョー』３巻、講談社、1993年、p.154。

力石くんと矢吹くんのふたりが‥‥！[342]

しかし、この幸福な結びつきは力石徹の死によって一転する。少年院の塀の中ではなく、プロボクシングの正式なリングの上で行われたジョーと力石の試合は、力石の死という結末をもたらした。ボクシングという枠組みの中で行われた、男同士の言葉にならない法に基づく「戦い」が、力石の死、しかも試合では勝者となった力石の死という結末にたどり着いたことは、ボクシングという成文法は、究極的には暗黙の法と結びつく「男の本能」に対して挫折を与えるものでしかないのではないか、という疑念を生み出す。かつて少年院において果たされた成文法と暗黙の法の幸福な結びつきはここにおいて解体し、ボクシングという成文法の中で言葉にならざる法のために戦うジョーの道は、破滅と結びついたものに変化していく。

３．カーロスとの戦いにおける暗黙の法の成文法に対する優越

そのことは、力石に代わる新たなライバルとして現れた無冠の帝王カーロス・リベラによってより鮮明となる。カーロス・リベラはスラム街の育ちで、ドヤ街の出身であるジョーと類似した生い立ちを持っている。ジョーの性格が陰性でカーロスの性格が陽性であるという違いがあるものの、両者は互いのコピーであり、両者は同じものを共有する人間として対峙したのである。二人の公式戦は、途中までは、力石との少年院での死闘をなぞるような展開をみせる。試合をプロモートした葉子は、試合のあまりの壮絶さに耐えられなくなり退席しかけるが、彼女は、かつての少年院での戦いの時にも自分が試合の途中で逃げ出しかけたこと、そして、それをジョーに非難されたことを思いだし、かろうじてその場に踏みとどまる。しかし、その結末は少年院の時とは大きく異なるものになる。カーロスは、五ラウンドから、ボクシングのルールを無視した反則攻撃を始める。それに、ジョーは抗議しようとはしない。彼は、「先手をとられた」と口にすると、カーロスに対して反則攻撃で反撃を開始する。二人の狂乱にセコンドたちはパニックに陥る。グローブをはめているだけでまったくボクシングになっていないこの「戦い」に、カーロスのマネージャーはこううめく。

カーロスガ　クルッテシマッタ‥‥イ‥‥イママデ　ワタシト　フタリデ　ミガキアゲテキタ　高度デ　華麗ナ　テクニックノスベテガ　マッタク　カゲヲ　ヒソメテ‥‥
ベネズエラノ　貧民街デ　ヤクザアイテニ　ケンカヲヤッテイタ　チンピラニモドッテシマッタ[343]

---

[342] 同書、p.154。
[343] 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『完全復刻版　あしたのジョー』１４巻、講談社、1993 年、p.34。

丹下もまたうめく。

> に‥‥西よ　ジョーのやろうがくるっちまった‥‥　あしたのためのその一も二も三もわすれて
> ドヤ街であばれまわっていたころの一ぴきのチンピラによぉ‥‥[344]

かつて、ジョーと力石が少年院で戦った時、その戦いの真の意味を理解することができたのは、ボクシングの理論を持った丹下であった。しかし、ここでは、ボクシングの理論を持つがゆえに、かえって丹下はこの「戦い」の意味を理解することができない。だが、かつて、ボクシングという成文法に従って戦った二人に少年院の少年たちが感動したように、このケンカ試合に観客たちは熱狂する。解説者までが次のように語る。

> ルールを　まるで無視した　反則だらけの試合なのに　不思議にきたない感じをうけない‥‥
> それどころか　小気味よい　さわやかな感じさえする‥‥[345]

ボクシングのルールを完全に否定したこの「戦い」は、ジョーとカーロスの間で、野獣同士の「戦い」として認知され、絶対的に肯定される。こうして、成文法は暗黙の無言の法の前に完全に無化してしまう。ボクシングという法によって「戦い」を理解していた者たちは、ここでは、その知識ゆえに逆に取り残されてしまう存在になってしまう。

戦いの後、ジョーは、日本を去るカーロスを見送りながら次のようにつぶやく。

> だけど‥‥あのなつかしい力石の場合にしてもそうだったが
> たがいの血と汗を　たっぷりすいこんだグローブで　徹底的にぶちのめしあった仲ってもんは
> 百万語の　べたついた友情ごっこにまさる男と男の魂の語らいとなって　おれのからだに　なにかを　きざみこんでくれた‥‥[346]

しかし、ボクシングの枠組みの中で、ボクシングを越える戦いを行う、という矛盾したものへと変化したジョーの戦いは、その矛盾ゆえに破滅性と結びついていく。ジョーと同質の存在であるカーロスは、世界チャンピオンとの試合で廃人となってしまう。廃人となったカーロスの姿がジョーの未来の姿であることは明白であった。ジョーを慕う少女、紀子はジョーにボクシングをやめるように言うが、ジョーは自分がボクシングを好きな理由を次のように語る。

---

344 同書、p.35。
345 同書、p.38。
346 同書、p.62。

紀ちゃんのいう青春を謳歌するってこととちょっとちがうかもしれないが
燃えているような充実感は　いままで　なんども　あじわってきたよ‥‥
血だらけのリング上でな
そこいらの　れんじゅう　みたいに　ブスブスと　くすぶりながら　不完全燃焼して　いるんじゃない
ほんのしゅんかんにせよ　まっかに　燃えあがるんだ
そして
あとにはまっ白な灰だけがのこる‥‥
燃えかす　なんか　のこりや　しない‥‥
まっ白な灰だけだ[347]

かつて、丹下段平は、ジョーにボクシングの技術を教えた際、その技術を「あしたのための‥‥」と名づけた。しかし、もはや、ジョーは明日のためには戦っていない。ジョーは、明日のためにではなく、その瞬間において、真っ白に燃え尽きることを望んで戦っている。ボクシングが明日のためのものであるならば、言葉にならない法は、その瞬間に燃え尽きることを求めるものであり、客観的に見れば、それは破滅以外の何物でもないのである。

４．金との戦いで示される暗黙の法の正体

カーロス戦の次の戦いとなる、金龍飛との試合は、ボクシングを超える暗黙の法の正体を明らかにする戦いとなった。ジョーやカーロスが、自分たちを同質の存在だと考える根拠のひとつは、彼らが二人ともスラム（ドヤ街もスラムの一種である）の浮浪児という悲惨な境遇を経験していることである。その悲惨な境遇が、彼らが共有する暗黙の法に影響を与えていることは間違いない。それに対し、金は戦災孤児である。彼は、戦争のさなか、飢えのために自分の父親をその手で殺してしまう。その陰惨な体験が自分のボクシング人生を規定したという金の身の上話に、ジョーは自分の持っている過去が薄っぺらなものでしかないように感じ、劣等感を持つ。ジョーと金の戦いは、まるで、ジョーの劣等感を反映するかのように、金の優勢のうちにすすむ。しかし、ジョーは「戦い」の中で、自分は金には絶対に負けてはならないのだと強く感じるようになる。その感覚は、最初のうちは単なる直感的なものであった。しかし、金の経験した苦しみを力石の苦しみと比較することで、ジョーはその理由を言葉にすることができるようになる。ジョーは、金の陰惨な過去を、いくら陰惨ではあっても、それは、暗黙の法には繋がらないものとして否定する。

---

347 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや、『完全復刻版　あしたのジョー』１４巻、講談社、1993 年、p.103。

しかも　金は「食えなかった」んだが
力石の場合は自分の意志で「のまなかった」「食わなかった」‥‥！
のまず食わず――それゆえの死と　ひきかえに‥‥
力石　徹は男の戦いをまっとうし
おれとの　きみょうな友情に殉じたっ！
なんのことはねえ‥‥
死の寸前の飢えがなにも絶対じゃねえ
みずからすすんで地獄を克服した男がいたんだ！
おなじ条件で！
人間の尊厳を！
男の紋章ってやつを！
つらぬきとおして死んでいった男を　おれは身近に知っていたんじゃねえかっ！！[348]

男の紋章というものを知るか知らないかの差ゆえに、ジョーは金を力石や自分よりも下の人間だと断言する。この認識により、ジョーの金に対する劣等感は克服され、逆にジョーの絶対的な優越が生み出される。金はジョーを激しく攻撃するものの、金はジョーを倒すことができない。金と力石の差は、暗黙の法によって見出されるものであり、その暗黙の法がジョーの中から金の攻撃が通用しない傷つかない身体を出現させる。試合はジョーが金を完膚無きまでに叩きのめすことによって結末を迎える。この結末は、ボクシングの技術や理論によるものではなく、暗黙の法に準じる者とそうで無い者の絶対的な差によって発生したものである。ここにおいて、暗黙の法は「最強」の概念と結びつけられるのである。

５．ハリマオによるジョーの野性の再浮上

しかし、「最強」の概念が暗黙の法と結びついたことは、ボクシングという成文法が「最強」という概念から離れていくことを意味する。そのことは、ジョーと世界チャンピオン、ホセ・メンドーサとの出会いによってさらに明白になる。ホセは、妻や息子たち、家族を愛するマイホームパパである。彼はその幸せを守り続けるために健康に人一倍気を使い、試合でもダメージを受けることなく、合理的に勝利しようとする。ホセは、「戦い」の繰り返しの中で生きる人々を描く「あしたのジョー」の中では異質な存在である。家族の幸せを守ることは、立派な価値観であるが、「あしたのジョー」において、それが前面に押し出されて描かれることは基本的には無い。ホセの合理的な戦い方は、ボクシングの技術によって実現されるものであり、彼はボクシングの理論を体現する完璧なチャンピオンである。

[348] 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『完全復刻版　あしたのジョー』１６巻、講談社、1993 年、p.106。

ジョーが暗黙の法に生きる者として描かれるのに対し、ホセは、純粋にボクシングという成文法のみで生きる者として描かれる。

ジョーとホセの戦いは、その前に、ジョーと野性児ハリマオの戦いを経由することになる。ハリマオは、葉子がジョーと対戦させるために東南アジアから連れてきた怪人である。彼は、ジャングルで獣に育てられ、人語すらまともに使えない野性児である。葉子は、野性児と称されるジョーに対し、本物の野性児を対戦相手としてぶつけてきたのである。しかし、葉子は、ジョーをつぶすためにハリマオを連れてきたのではない。葉子には、ホセとの対戦の前に、ジョーが持つ野性を再浮上させることでジョーをより強く成長させようという意図があった。

この戦いでは、ボクシングの技術や理論は、野性というものが持っている力を強調するための引き立て役という意味しか持っていない。ボクシングの技術と理論を象徴する人物である丹下は、この戦いではまったくの無策である。丹下は、ジョーがハリマオの飛翔戦法を破った時点で勝利を確信するが、ジョーは、野性の直感で、逆にここからが危ないと感じる。

ジョー　あの野郎　あの野郎　ゴングまぎわになにかをやらかそうとしやがった
おれの直感がその殺気に感電した‥‥
あ‥‥　‥‥あいつはなにかをやる気だったんだ
えたいの知れねえ　なにかを　まだもってやがる
丹下　お‥‥思いすごしじゃねえのか‥‥　いくらなんだって
ジョー　まちがいねえよ！
おれだって
以前は　やつに負けないくらい野獣だったんだ
つい　ここんとこ　わすれていたが‥‥
その直感がひさびさにはたらきだしたって感じだぜ
ふふふ‥‥
人間に　飼いならされた野獣が
なかまの　野性の遠吠えを聞いてーー
めざめた　‥‥とでも　いうのかな[349]

ジョーの直感通り、ハリマオは、次のラウンドで相手の足元で宙返りをしながら、その回転力を利用して相手の顎をなぐりあげるという奇怪な必殺技でジョーを追いつめる。力石の死以前には、ウルフのダブルクロスを破る方法を考案するなどジョーの勝利に貢献してきた丹下であるが、彼にはハリマオの技を破る方法を思いつくことができない。ただ、

[349] 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『完全復刻版　あしたのジョー』１９巻、講談社、1993年、p.38。

ジョーの闘争本能、ケンカ好きの血を信じ続けるだけである。

丹下の期待通り、ジョーはハリマオの必殺技を打ち破る。ここでも、丹下ははやばやとジョーの勝利を確信する。ここからのハリマオの危険性を指摘するのは、ヤクザの用心棒を稼業としているケンカ屋のゴロマキである。ジョーもゴロマキの考えを支持し、丹下の考えは「なみの人間」にはあてはまるが、野獣にはあてはまらないと答える。ゴロマキとジョーの予測どおり、追いつめられたハリマオは、ジョーに対してルール無用の反則攻撃を行う。ケンカ屋たちの経験と本能が、丹下の持つボクシングの技術と理論を上回ったのである。

ハリマオの反則攻撃にレフェリーはジョーの反則勝ちを宣するが、それをジョーは拒絶して試合を続行し、ハリマオを完全にKOする。その結末を見た葉子は独語する。

> 矢吹くん‥‥あなたは
> あなたのケンカ屋――としての野性は　この対ハリマオ戦で完全によみがえった
> しかも　それはきびしいほどみごとな本格的ボクシングに昇華され‥‥
> ‥‥ついに　ハリマオのルール無用のケンカ・ボクシングには一度も応じなかった‥‥！[350]

しかし、ここでみられる「昇華」は、力石との少年院での試合の時のような幸福な「昇華」ではない。少年院の試合の時には、ボクシングの技術と理論が、ジョーが持つ野性やケンカ屋の本能を満たす唯一の手段であると同時に、それを社会的に認められるものへと「昇華」させるものとして存在していた。つまり、少年院での戦いの時には、ジョーがケンカ屋であることと、ボクサーであることの間には何の矛盾もなかったのである。しかし、この試合では、ボクシングの技術や理論に基づく発想は、「なみの人間」のためのものであり、ジョーの野性を眠らせてしまうものとして考えられている。葉子は、野性が眠ったままのジョーでは、ホセに勝つことはできないと考え、ジョーの野性を目覚めさせるために、ハリマオ戦を企画したのである。ここでは、技術や理論は、ジョーの足枷となるものとして認識されているのである。

葉子の意図通り、この試合でジョーの野性は再浮上する。それは、ケンカ屋であることを、ボクサーであることを凌駕するアイデンティティとしてジョーに再認識させることでもあった。だから、ジョーは反則勝ちが宣せられても、それを拒絶して試合を続行する。もし、ボクシングのルールを遵守するボクサーあるならば、反則勝ちが宣せられた時点で「戦い」は終わりである。しかし、ケンカ屋であることの価値がボクサーであることの価値を上回る時、ルールの存在によって初めて生じる反則勝ちという結末は、本当の勝利とは認識されなくなる。相手を殴り倒して完全に KO するというケンカ屋としての勝利だけが本当の勝利となるのである。

反則勝ちという結末を拒絶するジョーの姿は、成文法の世界で戦っているにも関わらず、

---

350 同書、p.114。

暗黙の法に従って生きる彼の姿の象徴といえよう。その矛盾が露になる時、ジョーは破滅することになる。葉子は、ハリマオの試合の直後に、ジョーの破滅の徴候を見出してしまう。試合の後、パンチドランカーによって廃人となってしまったカーロスが、ジョーを祝福するために現れる。葉子は、カーロスと語らうジョーに、カーロスと同じパンチドランカーの症状が現れているのを見て慄然とするのである。

６．暗黙の法と成文法の戦いとしてのホセ戦

ジョーの最後の戦いとなる、ホセとジョーの試合は、ミスター成文法とミスター暗黙の法の「戦い」となる。ボクシングの理論と技術そのものの存在であるホセ・メンドーサは面白いようにジョーを叩きのめす。それは、成文法によって叩きのめされる暗黙の法の姿であった。しかし、ジョーは何度殴り倒されても、その度に立ち上がる。暗黙の法はたとえ何度否定されようとも、成文法を凌駕する存在として立ち上がり続けるのである。ホセはそんなジョーに対して恐怖を感じずにはいられない。

> イ‥‥イッタイ‥‥
> ジョー・ヤブキハ
> 廃人ニナッタリ
> ‥‥死ンダリスルコトガオソロシクナイノカ‥‥？
> 彼ニハ悲シム人間ガヒトリモイナイノカ‥‥？
> ワタシハ‥‥
> チガウゾ　カバレロ‥‥！
> ワタシハ　オソロシイ
> 故国ニハ　愛スル家族ガ
> 私ノカエリヲマッテイルノダ
> ジ‥‥ジョー・ヤブキハ‥‥
> アノ男ハ　ワタシトハ　マルデ別ノタイプノ人間ダ[351]

ジョーのことを悲しむ人間は、ジョーにも存在した。ホセとの戦いのリングに昇れば、ジョーはパンチドランカーのために間違いなく廃人となり、最悪の場合、死んでしまうことを知った葉子は、試合の前に彼に対して愛を告白し、リングから降りることを求める。ジョーは葉子の愛の告白に対して次のように答える。

> リングには世界一の男ホセ・メンドーサが　おれを待っているんだ

---

[351] 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『完全復刻版　あしたのジョー』２０巻、講談社、1993 年、p.212。

だから････　いかなくっちゃ[352]

暗黙の法は男の間に成立する絆でもある。だから、たとえそれが死を意味しているとしても、男が待っている場所にジョーは行かねばならないのである。試合の途中で、もう十分に戦ったからもう終わりにしようという丹下に対し、ジョーは、まだまっ白になりきっていないと語る。彼はかつて、紀子に向かって語ったこととまったく同じことを段平に対して語る。ジョーは、この場で真っ白に燃えつきるべく、ボクシングという成文法によって「最強」と認定された男と戦いつづけるのである。

この試合において、明日のために戦っているのはホセ・メンドーサであり、ジョーの「戦い」は、この瞬間に終わりになることを求めるものへと変化してしまっている。成文法と成文法が対戦相手として想定している傷つく身体を破壊する技術については、その全てを極めているが、暗黙の法の世界と、暗黙の法が実現する傷つかない身体を知らないホセにとって、この「戦い」はただの悪夢に過ぎない。倒されても倒されても立ち上がってくるジョーに、ホセは恐怖する。一方、ジョーは、まるで、これまでの自分の「戦い」を振り返るかのように、かつてのライバルたちが使った戦法や、ライバルたちとの「戦い」において自分が使ってきた必殺技を駆使してホセに立ち向かう。自分がライバルたちと築いてきた男の絆を、その絆の世界を知らないチャンピオンであるホセにぶつけるのである。

この試合の勝者は、ホセであった。しかし、それは、ボクシングというルールにおける勝者に過ぎない。試合が終わったとき、ホセは心を打ち砕かれたかのように消耗し、まるで老人のように朽ち果てる。暗黙の法において、ジョーの敗北は勝利を上回る価値を与えられるのである。だが、同時に、ジョーが敗者になったことも確かなのである。彼の、ボクシングという成文法の中で暗黙の法に殉じて戦うという矛盾に満ちた戦いは、確かに彼に何かの価値を与えたと同時に、その矛盾によって彼を破滅させずにはおかなかったのである。

---

352 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『完全復刻版　あしたのジョー』１９巻、講談社、1993 年、p.216。

３章３節　『あしたのジョー』以後の格闘マンガと傷つかない身体

『あしたのジョー』は六十年代末から七十年代初めの、高度経済成長期の末期に描かれた作品である。このようなジョーの破滅性を、高度経済成長の終焉、つまり、経済発展や科学技術の発展の先に輝かしい未来があると信じられた時代の終焉が反映したものであると、断言することは難しい。一つの作品は様々な要因が積み重なってできるものであり、時代性がそのまま反映されるものではないからである。しかし、『あしたのジョー』の後半に現れた、主人公の可能性を拓くものではなく、主人公に対して限界を突きつけるものとして存在する理論や科学、成文法というイメージは、高度経済成長期以後の人々にとって新たに共有できる認識であったといえる。

『あしたのジョー』において、提示された成文法と暗黙の法の相克関係、そして、暗黙の法に男の間の絆という実体を与えることによって、成文法からの自立性を与えるという方法論は、格闘マンガというものを、高度経済成長以後の輝かしい未来が消失し、既成の価値観が液状化していく時代を生きる人々の欲求に応えうるものにした。ジョーに現れた、限界を乗り越えて立ちあがり「戦い」続ける身体は、自己を既成の価値観に対するアンチテーゼとして位置づけることで正当化するものであると同時に、一つの時代の終焉によって失われたものを疑似的に代補する価値観を提示するものだったのである。

『あしたのジョー』の方法論は、その後も多くの格闘マンガに受け継がれることになった。八十年代の後半頃になると、より自己完結性の高い作品が作られるようになる。たとえば、川原正敏の『修羅の門』(1987-1997) では、男はバカなのである、という形でその暗黙の法の実行を無条件に肯定し、恐怖を感じながら「戦い」続けることに最高の快楽を見出す。 猿渡哲也の『高校鉄拳伝タフ』(1994-2003) では、「戦い」がクライマックスに達すると、格闘者の回想が始まり、その「戦い」がその男の苦しみの答えとなることが語られる。

これらの格闘マンガの主人公たちは、ジョーのような破滅性を持っていない。『あしたのジョー』では、成文法の世界のチャンピオンであるホセが世界で最も強い男であり、暗黙の法もジョー自身も「最強」概念とはイコールではなかった。男の間の絆と勝ち負けは本来同じものではないのだから、それは、当然のことといえよう。しかし、『修羅の門』では、主人公は陸奥圓明流という千年不敗の武術の後継者であるという設定が、『タフ』では、灘神影流という不敗の武道が、つまり最強という設定を持つ武道が主人公と同一視されることによって、主人公たちの最強性が保証されている。ここに、最強と暗黙の法は、少年マンガの要求通りに主人公という一人の人格によって一致させられるものとなり、その結果、男の間の絆を深めていく行為は、「最強」を実現する行為と一致することになる。このような、最強と暗黙の法が一致したマンガでは、成文法を極めた男は最強の存在ではなくなってしまう。そのため、これらのマンガにおいては、成文法のチャンピオンと戦って燃えつきるというジョーのゴールは、主人公が最強を実現する道程における、単なる通過点とな

ってしまう。

１．『修羅の門』に見る不死身の主人公とルールを越えた戦い

川原正敏の『修羅の門』は『あしたのジョー』以後の格闘技マンガのあり方を典型的に示す作品だといえよう。主人公、陸奥九十九は、陸奥圓明流という千年間無敗の伝説の武術の伝承者として登場する。圓明流の他の武術に対する優越性は、それが「人殺しの技」である、ということに求められる。人殺しの技とは、通常の武道や格闘技ではタブーとされる、不意打ちや急所攻撃を全て認める、ということを意味する。陸奥九十九は、極真空手をモデルにした空手の流派、神武館に現れ、そこの猛者たちと拳を交える。

１－１．神武館との戦いで示されるルールの否定と「バカ」

まず、九十九は神武館に現れた卑怯な手段を使って相手を倒す道場破りと戦い、これを一蹴する。しかし、彼は道場破りの卑怯な手段を否定するわけではない。九十九と道場破りの「戦い」で示されたのは、正々堂々と戦うことの意義ではなく、武道はルールを守って行われるゲームではない、ということである。次に九十九は神武館の木村と戦うが、その「戦い」で九十九は躊躇せずに木村の腕を折る。それを見た神武館の館長、竜造寺徹心は次のようにいう。

> 躊躇せずに　腕を折りよった‥‥
> どうやら本物らしいの　あいつの圓明流‥‥[353]

その後、九十九は神武館の猛者たちと次々と戦うが、より強い者との「戦い」になるにつれ、命や安全を守るための決まりごとはひとつずつ否定されていくことになる。力を自慢とする増畑を力でもって、飛び技を得意とする泉を、彼を上回る飛び技によって退けた九十九に、陣内が挑戦する。徹心は陣内の強さを次のように評する。

> 陣内と泉のちがいは　技の質よりも戦いそのものにある‥‥
> 泉がやっとるのは　しょせん試合よ
> 陣内の　それは‥‥ケンカよ[354]

陣内との戦いは折れた指で相手の目を突くシーンに象徴されるように、相手を破壊し、自分が破壊されてもまだ終わらない、という凄惨なものとなる。破壊すること、されるこ

---

[353] 川原正敏『修羅の門』１巻、講談社、1987 年、p.98。
[354] 同書、p.189。

とを恐れない、それが彼らの強さの証とされる。陣内との「戦い」は、陸奥圓明流の秘技によって決着がつくが、その秘技の絶対性も、それが破壊のための技であって試合のための技ではないことに求められる。

九十九と陣内の戦いは神武館の道場で衆人環視の中で行われた。しかし、九十九と神武館最強の男、海堂の戦いは、道場ではなく、人気の無い川原で行われた。海堂と九十九が夜中に外に出て行くのを見た徹心の孫娘、舞子は、同様に二人が外に出て行くのに気がついた徹心と次のような会話をする。

舞子　試合をするなら道場ですればいいんだし‥‥　（内語）どこへ‥‥？
徹心　試合ではない‥‥ということよ
舞子　！
　　　おじいさま‥‥？
徹心　どう言ったところで道場の中でやれば
　　　ルールのない試合‥‥にしかならん
舞子　それ‥‥
　　　どういう‥‥意味　？
徹心　二人がやろうとしておるのは立ち合い‥‥
　　　つまり‥‥
　　　あらゆる制限を無視する‥‥
　　　きたないもきれいもない生命がけの戦い‥‥
舞子　そんな‥‥
　　　そんなことしたら‥‥
徹心　あるいは‥‥
　　　どちらかが死ぬ！！
　　　生命あるかぎりたって
　　　戦おうとするであろうからな
舞子　（間）
　　　とめて‥‥　おねがい　おじいさまっ
　　　どっちが強いか‥‥　なんてそこまでしなくてもわかるはずよ
　　　おじいさま‥‥
　　　なら‥‥
徹心　自分がとめる‥‥か
舞子　（間）
徹心　とめたければとめるがいい‥‥
　　　できるなら‥‥な[355]

---

[355] 川原正敏『修羅の門』２巻、講談社、1988 年、p.148。

結局、舞子は二人の「戦い」を止めることができず、徹心、木村と共にその戦いを傍観することになる。「戦い」には勝ったものの、力尽きてその場に倒れてしまった九十九に、舞子はこう問いかける。

舞子　どうして‥‥

どうして男の人ってこんなことするの‥‥？

憎みあってるわけでもないのに‥‥

こんな誰も見てない所で‥‥拍手だって称賛の声だってもらえやしないのに‥‥なんで‥‥

九十九　バカだからだろ

木村　陸奥‥‥

九十九　門があいちまったな

（内語）なあ海堂さん　あんたがあけたんだぜ　‥‥

へへっ‥‥　オレは‥‥　やっぱりいくしかないんだな‥‥

（ナレーション）伝説はこの日からはじまった‥‥　修羅の門をくぐった男の伝説が‥‥　第一部完[356]

九十九の「戦い」もまた、「男」という概念によって説明される。そして、その「戦い」に対する批判に、九十九は「バカ」という言葉によって答える。以降、男たちは不合理な「戦い」に対する執着を「バカ」という言葉によって肯定し、「戦い」のための「戦い」を意味も無く繰り返すのである。

作品がすすんでいくにつれ、この「バカ」という観念は、勝利を得るための合理性を追求することすら退けるものになっていく。合理的に戦いを遂行するならば、自分の被害は最小限にして相手を降すことが理想である。そのためには、何もさせないうちに相手を倒してしまうというのが、最善の方法だといえるだろう。しかし、九十九の戦いは、そのような理想形を目指さない。相手の強さを全て発揮させ、それを受け止めた上で、それを倒すという形態を目指す。それは、「戦い」を、戦う相手の全てを自分自身の肉体で受け止めるという、男同士のコミュニケーションに変えていく。ここに、九十九の「戦い」は、ジョーの「戦い」と同様に男の間の絆となるのである。

１－２.『あしたのジョー』の結末を、ただの通過点にする『修羅の門』の「戦い」

しかし、九十九は、彼が信じる暗黙の法が最強と完全に同一化しているため、ジョーと

[356] 川原正敏『修羅の門』３巻、講談社、1988 年、p.99。

異なり破滅することがない。陸奥圓明流という無敗の武術の後継者である彼は、陸奥であるがゆえに「最強」である。それと同時に、自分自身が暗黙の法を体現する「バカ」であるがゆえに「最強」である。

『修羅の門』の第 3 部では、九十九はアメリカに渡り、ヘヴィ級のボクサーたちとボクシングのリングで戦う。この戦いにおいて、暗黙の法の成文法に対する優位がはっきりと示され、成文法は暗黙の法の前に無力なものとなる。『あしたのジョー』において、ミスター成文法であったホセは、ジョーの前に最強の敵として現れ、ジョーの肉体を完膚なきまでに破壊する。それに対し、『修羅の門』におけるミスター成文法と言える存在マイケル・アーロンは、あっという間に九十九によって腕を折られて負けてしまう。腕を折られたアーロンは、殺されるという恐怖に怯え、再び立ち上がることができない。九十九は、ボクシングをビジネスだと言い、自分はプロとして戦っていると語ったアーロンと、自分の「戦い」は神に与えられたものだと信じて九十九と戦ったボクサー、ジャージィ・ローマンとを比較して、次のように語る。

> あいつは　立てない‥‥・
> アーロンは強いよ‥‥・　ローマンよりもね　でも‥‥・それはテクニックとパワーの上でのことだ
> あいつはボクシングのプロであって‥‥・戦うためにこのリングにいるわけじゃない‥‥・
> ローマンなら立つ‥‥・でも　あいつは立たない
> 戦う事よりも生命の方を‥‥・　金や名誉の方を大事に思っている男は恐くない[357]

九十九は、自分は「バカ」だから、恐い相手には、その全力をださせたくなってしまうという。相手の方もまた、九十九との「戦い」によって、それまで自分が行ってきた「しょせん試合でしかない」ものでは、けっして満たされることのなかった心の渇きを癒されることになる。九十九の戦いは、破壊という行為によって実現される男同士のコミュニケーションであり、そのコミュニケーションは、男の中に眠る何かを呼び覚ますものである。「戦い」によって目覚めた何かが人を超えるものであった時、恐怖は歓喜へと変わり、九十九の「戦い」はその頂点に達する。

第 3 部アメリカ・ボクシング編における最後の相手、アリオス・キルレインの中には鬼がいるとされた。アリオス・キルレインは、九十九と戦うことによってボクシングでは知ることができない尊いものを知ることになった。第 4 部ブラジル・ヴァーリ・トゥード編の最後の相手、レオン・グラシエーロの中には悪魔がいるとされた。レオンと九十九の戦いが最高潮に達した時、二人の思いは共振し、同期する。

> **レオン**　こいつが心の底から恐ろしい‥‥
> **九十九**　あんたが怖い‥‥　臓（はらわた）が震える程に‥‥

[357] 川原正敏『修羅の門』１６巻、講談社、1992 年、p.37。

レオン　が‥‥何故だ

九十九　その恐怖がオレを止めるどころか‥

レオン・九十九　加速する！！[358]

この場面では、日本人である九十九のせりふは縦書きで書かれ、ブラジル人であるレオンのせりふは横書きで書かれる。二人の思いが一致した時、縦書きのセリフと横書きのセリフが交錯し、十字を描く。（図 72）

図 72：川原正敏『修羅の門』３１巻、講談社、1997 年、p.108。

レオンと九十九の試合では、九十九がレオンに腕を折られてしまうシーンがある。しかし、アーロンと違い、暗黙の法そのものである九十九は、腕を折られても立ち上がって「戦い」を続けることができる。折れたはずの腕で相手を攻撃する九十九を見た、空手家の師

358 川原正敏『修羅の門』３１巻、講談社、1997 年、p.108。

弟は次のような会話をする。

あの腕‥‥死んだふりでしたんか

アホ‥‥死んどったんを無理矢理動かしたんや‥‥ヘタしたら二度と動かんようになるで[359]

成文法の体現者ホセとの試合がクライマックスとなる『あしたのジョー』に対し、『修羅の門』では、アーロンとの試合は単なる通過点に過ぎず、彼の存在価値は、無様な敗北を喫することによって、暗黙の法の成文法に対する絶対の優越を証明することにしかない。それに対し、どちらも暗黙の法の体現者であるレオンと九十九の試合は、傷つく身体から傷つかない身体が出現するという奇跡の発生と共に、男同士の究極のコミュニケーションが実現される、感動の「戦い」となるのである。

成文法の体現者が最強の男であった『あしたのジョー』の世界では、「戦い」が終わった時点で、主人公は傷つく身体を持つ人間でありながら傷つかない身体を実現したことの代償を支払わなければならなかった。しかし、暗黙の法の体現者が最強の男である『修羅の門』の世界では、主人公はそのような代償を払う必要はない。九十九の腕が二度と動かなくなることは実際にはなかったのである。

１－３．人殺しという立ち位置と九十九の中に眠る修羅

成文法のチャンピオンと戦うという『あしたのジョー』の結末をただの通過点にしてしまい、傷つかない身体をも容易に実現してしまう『修羅の門』では、人の死というものに対する考え方も、『あしたのジョー』とは大きく異なるものとなった。ジョーはライバル力石を殺してしまったことに長い間苦しみ続け、最後までその死を引きずり続けていた。ジョーが絶望的な「戦い」に身を投じ続けたのは、力石との友情に殉じるという理由もあったことは否定できない。それに対し、九十九は対戦相手の死を苦しみという形では表現しない。九十九は、修行時代の練習試合で、自分の兄を殺している。この兄の死は、九十九にとってはジョーにおける力石の死にあたるものだといえる。しかし、そのエピソードは、九十九の精神力の強さと、彼が他の格闘技の選手たちとは違う特別な存在であることを表象するために活用されることになる。

ボクシング編の最強の敵、アリオスが、準決勝戦で対戦相手のアナレクト・ムガビを死なせてしまった時、九十九は、アリオスは自分と同じ処に立ったという。

これで　あいつはオレと同じ処に立っちまった

決勝のリングに立つのはアリオスだ‥‥そう思っては　いたけれど

まさか　こんな処まで同じ場所に立つとは思ってなかったよ

---

[359] 川原正敏『修羅の門』３１巻、講談社、1997 年、p.101。

人殺しっていう立場までね‥‥

（中略）

これで‥‥オレの方が有利だった点が‥

なくなったかな‥‥

そのアリオスとの決勝戦の第 5 ラウンド、アリオスの猛攻に九十九は追い詰められる。観客や解説者は、九十九がアリオスに殺されてしまうと思い、試合を止めろと言い出す。だが、いくら殴られても九十九は倒れない。アリオスは九十九の不死身に戸惑う。その時、九十九の中で眠っていた「修羅」が目を覚ます。

アリオス‥‥

あんたはオレと同じところに立っていると思ってた‥‥

だが‥‥

違ったなぁ‥‥

違ったよ‥‥

あんたはムガビを殺した‥‥とオレはそう思ってた‥が

違ってた‥‥

ムガビは結果　死亡しただけだ‥‥

あんたは今までの攻撃でオレを殺せたはずだ‥‥

だが　あんたはできなかった‥‥

できないまま　オレの中に棲んでるものをおこしちまった‥‥

アリオス‥‥

これからのおまえの相手は‥‥

人間じゃないぜ！！

「修羅」として目覚めた九十九は、瀕死の重傷を負っているにも関わらず、それまでのラウンドを上回る壮絶な戦いを展開し、アリオスに勝利する。

『修羅の門』における「人殺し」のテーマは、レオンとの試合で頂点に達することになる。九十九は、陸奥圓明流の奥義「四門」を使い、レオンに「玄武」という必殺技を叩きこむ。「四門」とは、人間の限界を超えた力を精神の力によって自分の中から引き出すという技である。使う者に人間の限界を超えさせてしまうこの奥義は、相手を破壊するだけではなく、使った者の身体をも破壊してしまう。そのため、「四門」は、一生に一度しか使えない奥義だとされている。ただし、九十九が「四門」を使うのは、これが二度目である。

「四門」そして「玄武」を使われたレオンは、瀕死の重傷を負う。だが、それでも彼は執念で立ち上がり、九十九に戦いを挑む。勝敗はすでに決していた。しかし、九十九は瀕死のレオンに全力で蹴りを打ちこむ。そのためにレオンは死亡してしまう。この九十九の

行為は世間の非難にさらされることになる。だが、九十九の取材を続けてきた格闘技ライターの谷山は、レオンが本物の戦士だからこそ、九十九は最後まで全力で戦ったのだと、九十九の殺人行為を肯定する。そして、格闘技雑誌に、九十九を擁護する記事を書く。

> 人命の軽重に関してここで意見を言うつもりはない。が、けして（ママ）陸奥は間違ってはいなかったのだと信じている。あの戦いは殺しあいだったから……などと云う事ではなく、あれは、肉体と、その肉体を叩き込んだ技と、そして魂をすべて振り絞って後、賭けたものがプライドでありイコール命だったのである。試合後に陸奥を診た医者が『この状態で歩けるなど信じられない』……と言ったという。それほどまでに彼の筋肉組織はあの技、『四門』を開け『玄武』を放った瞬間にボロボロになっていたのである。考えてみるがいい、その状態の中で手加減をしていないと見える蹴りを放ったという事実を。激痛が走ったに違いない、いや動かす事すら至難だったに違いない。
> 陸奥九十九は、レオン・グラシエーロがすべてを振り絞って立ち上がったそのプライドに、全力で応えたのである。
> 陸奥九十九は人殺しである。それは誰に言われるまでもなく、彼が深く重く背負っているものなのである。我々が想像することさえ許さぬ程に……。
>
> 彼が、静かに戦場を去ろうとしていたその頃、日本ではアナウンサーが『地上最強決定戦、勝者は陸奥圓明流……陸奥九十九』を絶叫していたという。が……その言葉はあっても、人はいない。
>
> 地上最強というのは幻である、彼はその幻に挑む挑戦者である。
> 誰よりもそれが幻であると知っているがゆえに。
> おそらくまた、戦うために歩き続けるのだろう。[360]

医者という科学者が設定した限界を超えて戦い続けるというテーマは『修羅の門』でも繰りかえされた。そして、その限界を超えたという事実が、殺人を肯定するための論拠となる。谷山の論理は、犠牲が大きければ大きいほど、絆の価値は増大し、絆の価値が高ければ高いほど、そのために支払われた犠牲は聖性を強く帯びるという、第二の循環論法によって成立するものだといえよう。レオンと九十九がその「戦い」のために支払った犠牲の大きさは、二人の絆が最高の強度を持つことを証明し、その絆の価値が二人の犠牲を尊いものとする。絆の価値は、殺人を肯定してしまうほどに大きなものなのである。

『あしたのジョー』では、力石の死は、成文法と暗黙の法の対立を示すものであった。ジョーは、二つの法のせめぎあいの中で真っ白に燃えつきる瞬間を求めて戦っていた。それに対し、『修羅の門』では、暗黙の法が成文法に対し常に優越しているため、両者は対立関係にはならない。成文法は常に暗黙の法に従属させられることになる。殺人という最大の禁忌ですら、絆の実現のためになら許されるという事実は、成文法、および、成文法が

---

[360] 川原正敏『修羅の門』31 巻、講談社、1997 年、p.218。

象徴する社会的良識に対する、暗黙の法の絶対的な優越を示すものである。
そして、九十九本人は、全てに優越する暗黙の法と同一化することによって、傷つかない身体そのものとなる。そのため、九十九はいくら傷ついても必ず立ち上がることができる。九十九は、歩くこともできず、動けば激痛がはしるという状態からたったの一週間で回復してしまう。[361]そして、新たな「戦い」を求め、再び旅に出るのである。
九十九における傷つかない身体の出現は、作中では、九十九の中に眠る「修羅」が目覚めるという形で表現される。「修羅」は「神」に対して永遠に「戦い」を挑み続けるという仏教説話に登場する魔族である。『修羅の門』では、「神」は、良識や秩序、理論を象徴するものである。「修羅」は、「地上最強」という本来ならば「幻」でしかないものを獲得するために、良識や秩序、理論を超える戦いを繰り返す。その行為は「バカ」と呼ばれる。しかし、九十九は理屈が通用しない「バカ」であるがゆえに、理屈によって提示される人間の物理的限界を超える存在になることができる。『修羅の門』は、「修羅」「バカ」という概念によって、主人公を全ての成文法、及び、人間が持つ物理的限界から切り離した。『修羅の門』の陸奥九十九は、少年マンガが希求する「最強」をほぼ完璧な形で実現した主人公であると言うことができるであろう。

２．『グラップラー刃牙』に見る、格闘マンガの到達点

このような格闘マンガの世界を、様式美的な肉体の描写によって極限まで導いたのが、第 2 章で取り上げた板垣恵介の『グラップラー刃牙』(1992-1999) とそのシリーズである。
『グラップラー刃牙』のストーリー上の最大の特徴は、絶対的な最強者として、刃牙の父、範馬勇次郎が設定されていることにある。それは、この作品のストーリーに二つの効果を与える。一つ目は、最強を目指すという漠然とした目標が、父を倒すという具体的な目標に変わり、最強を目指す行為が、オイディプスの時代から続く父と子の構図と同一のものになることである。二つ目は、父から受け継いだ遺伝子が、『修羅の門』における陸奥圓明流や『タフ』における灘神影流と同様に、主人公の最強性を保証するものとなることである。最強の男を決める武闘大会「最大トーナメント」の決勝は、主人公と主人公の異母兄であるジャック・ハンマー、つまり同じＹ染色体を持つ者同士の「戦い」となった。そして、主人公がジャックを倒す瞬間、主人公の背中には鬼の貌があらわれる。「戦い」が最高潮に達すると背中の筋肉が膨れあがり、その筋肉の凹凸が鬼の貌に見えるという現象は、父、勇次郎の身体の特徴であり、異母兄弟の「戦い」は、主人公の中に父が出現することによって、決着がつくのである。

---

361 その一週間の間、九十九は、医者の治療を拒否し、ボクシング編に登場したインディアンの老婆から貰った塗り薬だけを使い続けた。その老婆はかつて、ムツと名乗る者に命を救われたことがあり、その男に「もし、ある姓を名乗る者が来たら助けてやって欲しい」と頼まれたという。彼女はその約束を果たすために、１３０歳を越えて生き続けた。陸奥九十九と出会った彼女は、九十九の胸の中で絶命する。

『グラップラー刃牙』では、『あしたのジョー』の明日を捨てて、ただその場で燃え尽きることを目指すというテーマが、主人公の最強性が保証された上で繰り返される。そして、明日を捨てられぬ者たちは、弱者として敗北していくことになる。明日を捨てるということを最もグロテスクな形で具体化しているのは、主人公の兄ジャックである。彼は、強くなるために、寿命が縮むと警告されても、それを無視して過剰なドーピングを繰り返す。明日を捨てて、この戦いにおいて燃え尽きるということを、薬物の使用という形でグロテスクに表象する彼の他の選手に対する勝利は、その場で燃え尽きることを選んだ者の最強性と、暗黙の法が他の全ての価値観に対して優越することの証明となる。しかも、『グラップラー刃牙』では明日を捨てるということが、ジョーと違って破滅にはつながらない。ジャックにしても、薬品使用が限界にいたった時にその肉体は破滅するという宣告をうけていたにも関わらず、実際にその肉体が破滅することはなかった。逆に、肉体はその限界を通過することにより、より完全な、より強き肉体へと進化する。

薬物と肉体とのせめぎ合いの果て
滅びゆく肉体———
しかし
幾千幾万　夥しい犠牲の向こうに———
例外が存在する！！！
日に30時間の鍛錬という矛盾！！
この矛盾をひたすら鍛錬の密度を高めることで補い続ける———
オーバーワークの弊害が常識化した近代スポーツには
暴挙とも言えるこの信仰
信仰が————
暴挙を生み————
暴挙のみが————
奇跡を生む！！！
丹念に造り上げられた巨大な筋肉は
贅肉と断ぜられ淘汰され———
切り捨てられ———
筋と見紛うほどに細く引き絞られた
高密度な肉体はまさに————
ダイヤモンド！！！[362]

この時、暗黙の法は、医学や科学によって代表される、他の価値観に対するアンチテーゼとして位置づけられる。このアンチテーゼは、人間の限界を越える奇跡を実現すること

[362] 板垣恵介『グラップラー刃牙』42巻、秋田書店、1999年、p.51。

によって、自己の他の価値観に対する絶対的優越を証明する。しかし、この奇跡が発生する根拠は、暗黙の法が他の価値観に対して絶対的優越をしていることにあるのである。この永久運動は、奇跡は主人公が保持する信条の正しさゆえに起こり、主人公の持つ信条の正しさは奇跡が起こることによって証明される、という第一の循環論法が純粋化したものだといえよう。そして、他の価値観が現実の人間の限界、閉塞感と結びつけられる一方で、この第一の循環論法によって発生する永久運動は、「戦い」のカタルシスと結びけられる。読者は、「戦い」のカタルシスによって、その永久運動を、人間に対して解放を与えるものとして認識することになる。このメカニズムによって、荒唐無稽な奇跡が一つの解放として読者に受け入れられることになる。

ジャックの肉体に起こった奇跡が、彼と刃牙とが戦っている最中に起こったことは重要である。格闘マンガにおける奇跡は、常に「戦う」という行為によってもたらされる。最強を立証する「戦い」は、全てに対して絶対の優越性を持つものであり、その優越ゆえに、「戦い」は、「戦い」によって発生する破滅とそれに伴う挫折すら克服してしまうのである。

２－１．互いに犠牲を払いあうことによって実現される二人の絆

この『グラップラー刃牙』に見られる第一の循環論法によって発生する永久運動は、絆の価値は絆の保持のために払われた犠牲の大きさによって証明され、犠牲は絆の尊さによって聖化される、という第二の循環論法を伴うものである。明日を捨てて、この「戦い」で燃え尽きるとは、自分が「戦い」のために支払う犠牲を最大限にまで高める、ということであり、それによって、この「戦い」が持っている価値と聖性を極限にまで高める行為である。「戦い」を二人の究極のコミュニケーションとする格闘マンガは、次第に現実の格闘技から遊離したものに変化していく。なぜなら、現実の格闘技は、自分が受けるダメージを最小にしようとするものであるのに対し、この究極のコミュニケーションは、逆に自分が受けるダメージを最大にしようとするからである。

『グラップラー刃牙』の続編『バキ』は、「最大トーナメント」後の刃牙の「戦い」を描く。その最後の戦いは、伝説のボクシング王、マホメド・アライの息子であるマホメド・アライ Jr.と刃牙の試合である。父を凌駕する超人的な戦闘能力を持つアライ Jr.は、父がボクシングで行ってきた戦いを「競技レベル」のものから「真剣（リアルファイト）」の高みへと進化させたアライ流拳法を使う。アライ Jr.によれば、それは、ボクシングの基本精神である「打タセズニ打ツ」を真剣勝負の場での「殺（ヤ）ラレズニ殺（ヤ）ル」に発展させたものである。しかし、アライ Jr.は、あっという間に刃牙に倒されてしまう。息子が殺されてしまうと思ったアライは、試合場に乱入し、刃牙に殴りかかる。全盛期の父を上回る能力を持つアライ Jr.がまったく刃がたたない刃牙に、すでに現役を引退し、病気にも犯されているアライのパンチがヒットし、刃牙を吹っ飛ばす。

アライ　スマナイ･･･

刃牙　伝説のパンチ･･･
光栄だ
それに･･･
あなたが割って入らなきゃ　確実に殺していた
確実にね

アライ　ソレガ　理解（ワカ）ッタカラ乱入シタ
重大ナ　ルール違反ダガ後悔ハシテイナイ
タトエ･･･　ココデ君ニ殺サレテモ

刃牙　殺（ヤ）ラレズニ殺（ヤ）ル　Jr.は俺にそう言った
相手から命をも奪ろうというのに　自分の命は差し出していない
殺（ヤ）られずに生き延びようとしている
殺（ヤ）られて当然だ
跳び込んできたときのアンタのような　ホンモノの覚悟を持たなきゃな[363]

「戦い」は、互いに自分の命を差し出すことによって究極のコミュニケーションになるのであり、命を差し出すことを拒絶する者は、究極のコミュニケーションを拒絶する者として否定される。合理性を追求して犠牲を払おうとしないアライ Jr.もまた、『修羅の門』のアーロンと同様に敗者となるのである。

アライ Jr.に勝利した刃牙は、その試合を見ていた自分の父、勇次郎に挑戦を表明する。『バキ』では、「最強の生物」である父との「戦い」こそが物語の最終目的であり、他の「戦い」は、その結末に至るためのプロセスに過ぎない。アライ Jr.と刃牙の「戦い」は、偉大すぎる父を持った息子同士の「戦い」であり、これから先、行われるであろう父と息子の「戦い」が、どのようなものになるべきかを示すものであった。

父に対戦表明した刃牙に、空手家の愚地独歩が、「最強の生物」と戦う前に自分と戦ってみないかと話しかける。同じ地上最強を目指す者なのに一度も戦ったことがないのはおかしい、という愚地に対し、刃牙は、戦うのはいいが自分は地上最強を目指してはいないと答える。刃牙は、自分が目指しているのは、父に勝利することであり、もし、父が地上最弱の生物だったなら、自分は二番目に弱い生物でいいのだと語る。刃牙は、東京ドームで、父を相手に想定したイメージトレーニングを行う。刃牙の目の前に幻想の父親が現れ、その幻に刃牙は戦いを挑む。ちょうどその時、現実の勇次郎は、東アフリカでライオンと戦っていた。しかし、刃牙が幻想の父親に向かって放った殺気は、瞬時に地球を半周して勇次郎へと伝わる。『バキ』の最終コマは、刃牙の殺気を感じて振り返る勇次郎の顔であった。「戦い」によって実現する父と息子のつながりは、距離も時間も超越してしまう、この世界で最も濃厚な絆なのである。

---

[363] 板垣恵介『バキ』31 巻、秋田書店、2006 年、p.77。

３章４節　男たちの絆が作り出す女性像

『あしたのジョー』以後の格闘マンガに見られる最強性の絶対的な保証は、暗黙の法に基づく男同士のコミュニケーションを絶対的な両思いにする。『あしたのジョー』では、ジョーとホセの関係のように、男同士のコミュニケーションは片思いで終わる可能性を常にはらんでいた。しかし、『修羅の門』や『グラップラー刃牙』などの格闘マンガでは、暗黙の法の絶対的な優越が確保されているため、コミュニケーションを拒絶する者は、弱者として排除される。格闘マンガは、暗黙の法と最強とを結びつけることによって、作中で純粋な両思いを実現したのであり、このような格闘マンガのあり方は、最強を求め続けてきた少年マンガの理想を最も純粋な形で実現したものだといえよう。

この濃厚な男同士のコミュニケーションは、性的なものを想起させる。男たちの「戦い」は、肉体的にも精神的にも快楽なものとして描かれる。しかも、それは、二人の人間が裸の身体をぶつけあうことによって行われている。『バキ』の特別編である『バキ特別編 SAGA（性）』[364]では、刃牙と彼の恋人、梢江の性行為が描かれた。そこでは、性行為と「戦い」はよく似ていると語られる。

似てる！
闘いと……
セックスがッッ
格闘（たたかい）とセックスはッッ
そっくりだ！！
闘争でダメージを与えることと
セックスで快感を与えることとは
表裏一体！
闘いとは
敵（あいて）のして欲しくないこと――
嫌がることを――
実行する！
まるで逆！！！
セックスとは
セックス
とは？！
相手のして欲しいことを
して欲しいタイミングで

364 『バキ』は、少年誌である『週刊少年チャンピオン』に連載されているが、この特別編のみ、青年誌である『週刊ヤングチャンピオン』に連載された。

快感（ダメージ）を与える！！！[365]

また、『バキ』の続編『範馬刃牙』で、勇次郎は、刃牙との「戦い」を待望する自分の気持ちを「恋愛」と呼んでいる。

愚地　こ‥‥‥ッッ
恋してるっ‥‥‥‥‥て
だ‥‥‥‥‥誰に！？
勇次郎　倅‥‥‥‥‥刃牙にだ
愚地　えー！！？
勇次郎　待ちわびた‥‥‥‥‥‥
丹念に育んだ種子が‥‥‥‥‥
時とともに成長し‥‥‥
遂には　この俺に牙をむく
愚地　ア‥‥（ほっとして）そ～～ゆ～～ことね‥‥
勇次郎　気付いたら‥‥‥‥‥
倅のことばかり　考えている
何をしていても
心の隅には刃牙（やつ）がいる
愚地　確かにな‥‥‥‥‥‥
そいつァ恋愛（こい）だ
勇次郎　よく見る夢がある
愚地　ほう
勇次郎　奴に‥‥‥‥‥手も足も出ぬ夢‥‥‥
愚地　叶いそうか‥‥‥？
勇次郎　叶わぬ故‥‥‥‥‥
夢と云うのだ
愚地　フフ‥‥
嬉しそうだなオーガ（筆者註：勇次郎のあだ名、人食い鬼の意）
チョッピリ妬けるぜ[366]

しかしながら、格闘マンガの「戦い」は、あくまでも格闘であって性行為ではない。セックスと格闘は似ていても、セックスの相手が女であるのに対し、格闘の相手は常に男である。愚地は、勇次郎に恋をしていると言われて驚き、その相手が刃牙だと聞いてさらに

---

365 板垣恵介『バキ特別編 SAGA（性）』秋田書店、2002 年、p.106。
366 板垣恵介『範馬刃牙』29 巻、秋田書店、2011 年、p.152。

驚く。だが、それが性愛の話ではなく、これから起こるであろう刃牙との「戦い」についての話だとわかるとホッとすると同時に、勇次郎の話に同調する。この愚地の反応は、「戦い」が「セックス」や「恋愛」に譬えられても、性愛とははっきり区別されていることを示している。そして、「戦い」と「恋愛」の類比は、「戦い」が性愛とは完全に区別されているという前提が成立した状況下で、初めて成立するものであることを示している。格闘マンガは、絶対的に異性愛秩序下にあるからこそ、自分たちの濃密な絆を同性愛的に表現することが可能になるという構造を持っているのである。

１．異性愛秩序を作り出す、女を交換財とする三角関係

格闘マンガの世界は徹底した男性中心主義的な構造を持っており、その構造は異性愛秩序によって成立している。どんなに男同士が固い絆で結ばれたとしても、それは、性行為を伴う同性愛という形をとることはない。主人公の性的な愛は女性であるヒロインへと向けられる。つまり、格闘技マンガにおいては、性的な関係と「戦い」によって成立する関係がきれいに分断されている。この分断は、現実の社会において、同性同士の社会的な絆を指す「ホモソーシャル（homosocial）」と、性的な関係を指す「ホモセクシャル（homosexual）」の間が、同性愛嫌悪である「ホモフォビア（homophobia）」によって分断されていることを反映したものだといえよう。

セジウィックはその著書 ”BETWEEN MEN: English Literature and Male Homosocial Desire”で、ホモソーシャルとホモセクシャルは、本来は、官能的な欲望によって連続しているものだと述べる。女性同士の連帯では、ホモソーシャルな絆とホモセクシャルな絆の間に連続性が見られるにも関わらず、男性同士の関係では両者が分断されているのは、文化的な偶然によるものであって、男女の本質的な違いを示すものでもない。セジウィックは、男女のホモソーシャルの性質が異なっているのは、男女間に権力の不平等があるからであり、権力の不平等を生み出すメカニズムにおいて、その相違が大きな役割を担っていると指摘する。

異性愛秩序に基づいて同性愛を排除した上で、ホモソーシャルな関係が構築されるプロセスを、セジウィックは、ジラールの欲望の三角形の議論を用いて説明する。二人の男が一人の女を愛した時、二人の男はそれぞれ主体と媒体に、女は欲望対象となる。主体は、異性愛に基づいて女を欲望するが、その欲望は、ライバルである媒体のそれを模倣することで実践される。この時、主体は媒体の欲望を模倣することで媒体と同一化しようとする。その同一化の欲求は、欲望対象に対する欲求よりも強いものとなる。ここに、一人の女を交換財として、二人の男が連帯するという「男同士の絆（the bond between males）」[367]が

---

[367] 日本語では、ベネディクト・アンダーソンの”tie”もセジウィックの”bond”も、どちらも「絆」と訳される。日本語の「絆」とは、人と人との結びつきならば何にでもあてはまってしまう概念なのである。

成立する。
　このようにして構築される異性愛秩序下における男性同士の連帯は、ホモフォビアによって同性愛と峻別される。セジウィックは、「同性愛／者」というカテゴリーを作り出すことによって、男性の社会的な絆がどのようなものであるかを定義し、それを恣意的に構築することが可能になったとする。男性の社会的な絆とは、「『同性愛／者』というカテゴリーに属さないものである」と定義されるものであり、「同性愛／者」というカテゴリーが存在することによって、初めて実体化することが可能となる概念なのである。そのため、ホモセクシャルとホモソーシャルの連続体を分断することは、社会を構築する人間関係をコントロールする手段となりうる。社会に潜在的に存在していた同性愛は、17 世紀頃に「社会的な絆」から峻別されたことによって顕在化し、サブカルチャーの一つとして機能するようになった。20 世紀になると、その分断はさらに強化されることになる。

> It had for a long time been true—it had already been clear in the paranoid Gothic—that the schism based in the male-homosocial spectrum created by homophobia was a schism based minimal difference. It was all the more virulently fortified for that. Worse, as we discussed in chapter 5: the more insidious and undermining for that were its effects on the men whom it laid open to every form of manipulation. The deep structure of this double bind for men, the fact of profound schism based on minimal and undecidable differentiation, has persisted and intensified in the twentieth century. Homosexual panic is not only endemic to at any rate middle-class, Anglo-American men (presumably excluding some homosexuals), but a mainsprings of their treatment of politics and power——not least, of course, in relation to women.[368]

> ホモフォビアによって作り出された男性のホモソーシャルの領域に根差している分裂は、極めて小さな違いを根拠にした分裂である、というのが——パラノイア的なゴシック小説で既に明らかにされたように——長年にわたる真実だったのである。違いが些細なものであるために、その分裂は、なおさら悪意をもって増強されてきた。さらに悪いことに、第 5 章で論じたように、ありとあらゆる種類のごまかしにさらされた男たちが受ける影響は、そのためによけいに、知らぬ間に人を蝕んでいく性質のものに変わっていったのである。この男性たちを二重に縛る深層構造、つまり、深刻な分裂が、極めて小さい上に決まった形を持たない相違を根拠としたものだという事実は、20 世紀にも持続し、さらに強化された。ホモセクシュアルに対するパニック的な反応は、中流階級の英国系アメリカ人男性（ホモセクシュアルの人々は除外されるだろうが）の間の流行り病というだけで

---

[368] Sedgwick, Kosofsky, Eve,*BETWEEN MEN: English Literature and Male Homosocial Desire*,COLUMBIA UNIVERSITY PRESS,1985. p.201。（セジウィック、イヴ(上原早苗訳)『男同士の絆　イギリス文学とホモソーシャルな欲望』名古屋大学出版会、2001 年）

はなく、政治と権力を扱う原動力でもあった——もちろん、女性に関しては特にそうであった。[369]

セジウィックは、二人の男と一人の女によって成立する三角関係だけを「男同士の絆」としたわけではない。同性同士の絆それ自体は、同性愛を含め、様々な形態をとりうるものである。セジウィックが指摘したのは、女を交換財とすることで成立する男性同士の関係が、同性愛と峻別されることによって、社会を成立させる人間関係として特権化されたということである。そして、その特権化は、男性が女性を支配するシステムを構築し、強化する性質を持つものだったのである。

セジウィックの著書を翻訳した上原早苗は、セジウッィクの関心は、ホモソーシャル体制・性差別・異性愛主義の三位一体を分析することであったとする。

「女性の交換」論（筆者註：レヴィ＝ストロースの唱えた論）をフェミニズムの観点から読み直す作業は、すでにリュース・イリガライやゲイル・ルービンによって先鞭がつけられているが、セジウィックの功績は、女性の交換を推進する原動力に、男性のホモフォビア（同性愛嫌悪）がある、と看破したところにあろう。そもそもホモソーシャリティとは、女性蔑視ないし女性嫌悪に基づくことから、潜在的に同性愛的なのであるが、セジウィックによると、男性はこの同性愛的なるものを隠蔽するために、女性を交換するという。つまり女性の交換は、ホモフォビアに囚われた男性にとって、女性を周縁化するだけでなく、異性愛者としての主体を立ち上げつつ、ホモソーシャル体制に参入する、言うなれば通過儀礼なのである。

ホモソーシャル体制・女性嫌悪・ホモフォビア——これらを軸として、セジウィックはシェイクスピアからディケンズに至るテクストを読み直していく。論じられるテクストの時代が、およそ三世紀にわたっているのは、ホモソーシャル体制における歴史的変化——一九世紀初頭における異性愛主義の確立を境にして、男同士の関係および男女の関係がいかに変容を遂げたのか——をたどろうとするからである。しかしまた、テクストの大半が一九世紀の作品であるのは、セジウィックの主たる関心が、ホモソーシャル体制・性差別・異性愛主義という三位一体の分析にあるからであろう。この三位一体の分析において、論の俎上にのぼるのは近代核家族である。本書の特色のひとつは、多様なフェミニズム理論を踏まえつつ、近代核家族とホモソーシャル体制との共犯関係を暴くことにある。[370]

上原は、ホモソーシャルは潜在的に同性愛的であるとする。格闘マンガは、潜在する同性愛を回避しながら濃厚な男と男の間の絆を構築しなければならない。そのため、格闘マンガの主人公は、ヒロインに愛されることで異性愛者であることを示さねばならない。そのヒロインは「女」として魅力的であることが望ましい。ヒロインの価値が高ければ高い

369 筆者訳。
370 上原早苗「訳者あとがき」『男同士の絆　イギリス文学とホモソーシャルな欲望』名古屋大学出版会、2001 年、p.358。

ほど、主人公が異性愛主義下における優れた「男」であることが、よりはっきりと示されるからである。そして、ホモソーシャル体制下での「女」の価値は、それが交換財として機能しうるかどうかによって決定される。ヒロインの「女」としての価値は、多くの「男」たちによって素晴らしい女であると認められ、その奪い合いの対象となることによってより高いものとなる。ヒロインの価値は、物語の主人公と、主人公のライバルの双方に愛され、両者の競争の対象となることによって極限にまで高まるのである。

主人公、ライバル、ヒロインの三角関係は、三者それぞれに利益をもたらすものだといえよう。主人公とライバルの関係は、両者の間にヒロインという交換財を得ることによって、同性同士の濃密な関係でありながら、同性愛ではない「男同士の絆」となることができる。そして、ヒロインは、二人の存在によって自分の価値を最高値にまで引き上げることが可能になるのである。

２．ジョー、力石、葉子の三角関係とその破綻

『あしたのジョー』における、ジョーと力石、そして、白木葉子の三角関係もまた、「男同士の絆」を生み出す三角関係の一例である。ジョーと力石のライバル関係は、二人の間に葉子が居ることによって激化し、発展する。しかし、ジョーと葉子の関係と力石と葉子の関係は大きく異なるものであった。力石が葉子の騎士として振る舞うのに対し、ジョーは常に葉子に反発し、時には彼女を罵倒した。葉子もまた、ジョーの反発に対し、反発をもって応えた。そのため、葉子は、ジョーに対する愛情を自分自身では表現することができない。葉子の愛は力石を経由することによって初めて具体化される。

ジョーのプロデビュー戦の勝利に、葉子は花束を贈る。なぜ、花束なんか贈ったのか、と尋ねる力石に、葉子は、これでジョーと力石の、プロボクシングのリングを舞台とした「戦い」が避けられなくなったからだと答える。

力石　なんだってジョーに花たばなんか　おくったんです？

葉子　・・・・

じゃあ　きくけど　なぜ　あなたは最近　減量にくるしんでるの

きくところによるとフェザー級のあなたがバンダムまでウエートをさげているそうじゃないの（筆者註：ジョーはバンダム級。力石とジョーの間にはかなりの体格差がある）

どうしても矢吹くんと一戦まじえるつもりなのね

力石　かれとは・・・・

どういうわけか宿命みたいなものを感ずるんです

葉子　わかるわ・・・・　だから花たばをおくったのよ

葬式の花よ

力石　葬式にしては　はなやかな花ばかりでしたね

葉子　やめてよ　そんないいかたするの
　　　力石くんらしくないわ[371]

葉子の花束が、ジョーへの葉子の好意を示すものであったことは明らかである。しかし、対立関係にあるジョーと葉子の間では、それは、力石戦でのジョーの敗北を予告する葬式の花という形をとらざるを得ない。

『ジョー』の三角関係を考察する上でもう一つ考慮にいれねばならないことは、ジラールの欲望の三角形では、主体、対象、媒体の関係は、相互に入れ替わる可能性がある、ということである。ジョーを欲望の主体として考える時、力石が媒体、葉子は対象となる。しかし、三角関係を葉子中心にとらえなおし、葉子を主体に設定すると、力石は変らず媒体のままであるが、今度はジョーが欲望の対象となる。葉子のジョーに対する欲望は、媒体である力石のジョーに対する欲望を模倣することによって実現される。力石がジョーとの対戦に備えて減量を始めたことと、プロデビューを果たしたジョーに葉子が花束を贈ることは連動した出来事であり、花束は、葉子による力石の模倣なのである。

ジョーと葉子の関係は力石の存在によって維持される。それゆえ、力石の死は、二人の関係に大きなダメージを与えるものであった。この危機に対し、葉子がとった行動は、自分がボクシングのプロモーターとなり、カーロスやハリマオ、そして、ホセを海外から招き、ジョーと戦わせることであった。それは、力石に代わるライバルを自分で用意することで、自分、ジョー、ライバルの三者によって成立する三角関係を擬似的に成立させる行為であった。この行為は、ジョーに対戦相手を供給することで、彼に、暗黙の法の実行者としての活動の場を提供するものでもある。葉子は、ジョーが常にジョーらしくあり続けることを望み続けていた。三角関係の維持は、そのための手段でもある。

しかし、暗黙の法を実行することがジョーの破滅へと繋がっていくことが明らかになった時、彼女の行為はジョーを生かすものであると同時に、ジョーを殺すものでもあるという両義性、矛盾を抱え込むことになる。少年院でのジョーと力石の戦いの時、彼女は、自分がその「戦い」の場を用意したにも関わらず、その「戦い」が最高潮に達した時、その壮絶さに耐えきれなくなって、その場を逃げ出そうとした。そして、それをジョーに叱責されて彼女は席に戻った。この時の逃走と帰還は、彼女の両義性、矛盾の象徴として、カーロスやホセのような強大な相手との試合の度に想起されることになる。彼女の矛盾は、ホセとの試合の直前の、ジョーへの愛の告白の際に頂点に達する。彼女はジョーに愛を告白し、彼にリングをあがることをやめるように懇願する。だが、ホセとジョーの試合が実現されるように尽力してきたのは彼女自身であり、彼女の関与がなければ、この試合は成立しなかったのである。

葉子の告白にジョーは、次のように答える。

---

[371] 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『完全復刻版　あしたのジョー』6巻、講談社、1993年、p.214。

リングには世界一の男　ホセ・メンドーサがおれを　待っているんだ
だから・・・・　いかなくっちゃ[372]

ジラールは、主体と媒体の同一化の欲求は、主体の対象に対する欲求を上回るという。セジウィックは、女を交換財とすることで作り出される「男同士の絆」は、異性愛を上回る強靭さを持つという。ジョーが葉子を振りきり、ホセという最強の男の待つリングへと向かう瞬間は、ジョーとライバルの間に成立する「男同士の絆」の強靭さが、ジョーと葉子の間にある異性愛を上回った瞬間だといえよう。もっとも、ジョーの愛をうけるホセ自身は、ジョーと同じ立場におかれたら、リングから降りることを選択する人間である。この絆はジョーが勝手に作り出した一方通行的なものに過ぎない。

また、ジョーがホセというライバルを通して見ているのは、自分の真のライバル、力石の姿であって、ジョーの愛の対象はあくまでも力石であり、ホセはその形代に過ぎないと考えることも可能であろう。ジョーは、力石が死ななければきっと彼が実現したであろう世界チャンピオンとの対戦を、彼に代わって行うことによって力石と同一化している。ジョーは、ドン・キホーテがアマディースを模倣して風車に突っかかっていったように、力石を模倣してホセに挑戦する。この時、媒体はホセではなく力石であり、ホセはジョーと力石の欲望対象である。このジョー、ホセ、力石の三人からなる三角関係から、葉子は完全に疎外されてしまっている。葉子が三角関係を維持しようとしたことによって、逆に彼女はジョーとの関係から疎外されてしまったのである。

つまり、葉子の、ジョー、力石との三角関係を維持することによって、自分とジョーの関係を成立させせようとする戦略は、完全に破綻してしまったのである。そして、ジョーは、葉子を振り捨ててリングに向かうことによって、最強を目指して戦い続ける暗黙の法＝男同士の絆が全てに優越することを示した。暗黙の法に殉じるジョーに葛藤はない。二つの法の対立、矛盾による葛藤は、葉子の中でのみ生じることになる。葉子は、ジョーの最期の戦いにおいても試合の場から逃げ出してしまう。しかし、この時は、ジョーの叱責によらず、自分の意志で試合の場に戻る。そして、ジョーに最後まで戦うようにと励ます。彼女の葛藤は、彼女自身が暗黙の法の価値観に殉じ、主人公の「戦い」を励ます道を選ぶことによって解消されたのである。だが、そこに至るまでの道のりは、ジョー以上に険しいものだったといえよう。最期の戦いが終わった時、ジョーは、自分を自分たらしめてくれた存在であり、自分の抱えていた破滅性を自己の矛盾として抱えてくれた存在である葉子に、自分の全てでもあったボクシングのグローブを贈るのである。

---

[372] 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『完全復刻版　あしたのジョー』１９巻、講談社、1993 年、p.216。

３．暗黙の法が望む理想の女性像

葉子のジョーに対する愛の告白は、戦うことをやめて欲しいという懇願と一体化したものであった。男同士の関係が「戦い」をエスカレートさせるものであるのに対し、男と女の関係は「戦い」を否定する感情と結びつくものとされている。「戦い」をエスカレートさせる「男同士の絆」は、異性愛秩序下に作り出されるものでありながら、異性愛そのものは、「戦い」を否定するものと考えられている。

少年マンガの「戦い」において女性は常に疎外された存在であった。主人公と肩を並べて戦うヒロインが登場したのはつい最近のことにすぎない。[373]しかし、その疎外されていたということは、同時に女性は男性と違って最強という価値観に縛られないということも意味していた。「地上最大のロボットの巻」において、プルートウと奇妙な友情を築くのは、アトムの妹であるウランである。『サイボーグ００９』において、自分たちがさらなる改造によって強くなることに対する嫌悪感を、はっきりと口に出して言うことができるのは、女性である００３である。女性は男性と違い、戦うことを批判し、拒絶することが許される存在なのである。

このような戦いを批判する女性像は、『あしたのジョー』では、ジョーを慕う紀子という少女によって現れた。彼女は、ジョーにボクシングをやめて普通の幸福を求めるように諭す。それは、紀子なりのジョーへの愛の告白であった。しかし、ジョーの望みが真っ白に燃えつきることであると知った時、彼女はジョーから急速に離れていく。そして、地道に乾物屋で働き続け、その働きで店を大きな商店へと成長させた西と結婚する。紀子は今燃えつきることを望むジョーではなく、明日のために働き続ける西を選んだ。その選択は、ジョーが持つ破滅性を紀子が拒絶したことを示したといえよう。それに対し葉子は、ジョーがボクシングを続けることができる場を作り続けた。そのために彼女は、ジョーの破滅性を自身の葛藤として抱え込むことになったのである。

---

[373] 男性と肩を並べて戦う女性戦士自体は昔から存在したが、それは特例的なものに過ぎなかった。それがマンガの登場人物の類型として一般的なものとなったのは、90 年代に大ブームとなった少女向け TV アニメ『美少女戦士セーラームーン』（1992-93）からであろう。
今日では、『プリキュア』シリーズや『魔法少女まどか☆マギカ』、『GUNSLINGER GIRL』など、女性が男性と同格、もしくはそれ以上の活躍をして戦う作品を多くなった。しかし、その多くが、少女向け、あるいは、青年向けの作品である。少年向けのマンガでは、今でも、女性の登場人物が男性と同格の戦士であることは例外的な事例である。男性戦士に比べて能力が低い二戦級であったり、あるいは、能力がサポート用に特化していたり、という場合がほとんどである。主人公の導き手として登場し、最終的には主人公に乗り越えられるというケースも少なくない。敵として登場した場合でも、女性戦士が主人公の好敵手となることは稀である。戦ううちに、主人公に対して特別な感情を抱くようになり、味方を裏切って主人公の味方になるというケースも多い。少年向けマンガでは女性戦士は男性戦士に依存する形で存在するのが基本である。

３－１.「修羅の花嫁」という理想の女性像

葉子の苦しみは、暗黙の法と成文法の矛盾によってジョーの中に破滅性が生じることにその原因がある。よって、主人公が二つの法の矛盾による破滅性を最初から持っていない格闘マンガでは、葉子のような、葛藤を抱えこんだヒロインが生まれでることはない。それらの格闘マンガは、ジョーのゴールを単なる通過点にしてしまったのと同様に、かつて少年マンガのヒロインたちが持っていた戦いに対する批判性や、葉子の抱えていた葛藤を、ただの通過点としかみなさない女性像を作り出す。そのような女性像は、『修羅の門』のヒロイン舞子に典型的に見いだすことができる。

舞子は、第一部、第二部においては、主人公の無謀な戦いぶりに涙を流し、「戦い」を止めることを望む少女であった。だが、その涙は戦いに対する批判性も何も持ち得ていないものであった。彼女の涙は、男たちの戦いが常識の域を超えたものであることを強調するための記号でしかない。異性の涙も「戦い」をとめることはできないのだ、ということをもって、暗黙の法が異性愛をはじめとする他の価値観に対して優越することが示されるのである。

舞子　も‥‥もうやめて‥‥とは言わせてくれないの　‥‥

九十九　オレは陸奥九十九なんだよ[374]

第三部において、彼女は、主人公を慕うもう一人の女性、恋のライバルの登場と共に、主人公の安否を気遣う女性から、主人公の勝利を願う女性へと変化していく。その変化は作品の中で彼女の成長として描かれた。舞子のライバルとなった少女、フローレンスは、髪の色以外は、舞子とまったく同じ容姿を持つ女性であった。しかし、両者の違いは、第三部の最後の戦い、九十九とアリオス・キルヒレインの試合の中で明らかになる。主人公が「戦い」の中で危機に陥った時、フローレンスが試合を止めることを望んだのに対し、舞子は主人公の勝利を願う。その差は、二人の人間としての資質の差として認識される。その結果、舞子はフローレンスよりも主人公に相応しい女性だとされる。

ヒューズ（筆者註：フローレンスの祖父）　５Ｒツクモ・ムツがダウン寸前に追い込まれた
いや‥‥　死ぬかもしれないとさえ思われたその時に‥‥
試合を止めたいと思ったかね

舞子　いえ‥‥思いませんでした。これから先も止めたいとは思いません‥‥
だって‥‥　あいつは世界一の大馬鹿だもの‥‥

ヒューズ　帰るぞフローレンス

フローレンス　な・・！？　何故よ　おじい様

---

[374] 川原正敏『修羅の門』１０巻、講談社、1991 年、p.98。

ヒューズ　おまえの負けじゃよ　一度でも彼を止めたいと思った者は

あのドア（筆者註：九十九のいる控え室のドアのこと）の向うに行く事は　ゆるされない‥‥[375]

フローレンスは第一部、第二部における舞子の姿だといえる。舞子は、暗黙の法に殉じ、主人公の最強を願い続けることができる女性となることによって、過去の自分に勝利する。それは、同時に「戦い」を否定する異性愛を生きる全ての女性に対する舞子の優越を意味する。九十九が永遠に戦い続ける「修羅」であるのに対し、舞子は「修羅の花嫁」と呼ばれることになる。

「修羅の花嫁」とは、どのような女性であるのかが示されたのが、第四部の冒頭である。九十九はアリオスに勝利してボクシング統一ヘヴィ級チャンピオンになるが、すぐにその王座を返還して旅にでる。舞子は日本に戻るが、彼女は行方不明になってしまった九十九のことをまったく心配しない。格闘雑誌の記者、谷山に、舞子は、九十九は必ず日本に帰ってくると語る。

谷山　陸奥と‥‥あの日　試合後の控え室で　なにか約束をしたんですか

舞子　いえ‥‥なにも　私がかってに信じてるだけです。

海堂　晃（筆者註：神武館のナンバー１。九十九の最初のライバル）が待っている国にあいつは必ず帰ってくる‥‥

谷山　なにより　竜造寺舞子が待っている国でもある‥‥ですか

間

谷山　ちがうんですか

舞子　さあ

どうでしょう

ただ

私もずい分

大馬鹿になったなあ‥って思いますけど

間

谷山　利口だとあいつと正面きって付き合えませんからね

オレもずい分　バカになりましたよ[376]

---

[375] 川原正敏『修羅の門』２１巻、講談社、1994 年、p.114。

[376] 同書、p.161。

その時、海堂は、九十九を倒すため、徹心と共に山篭りの修行をしており、神武館は徹心の娘である舞子の母が館長代理を務めていた。

舞子の母　まっくた

まったく
男どもは熱くなちゃうと神武館の事なんか忘れちゃうでしょ
女って損よねえ　いつだってこうなんだから
男が大馬鹿になればなる程大変なんだもの
でも
不思議とその大馬鹿が
好きなのよね　女って‥‥[377]

つまり、「修羅の花嫁」とは、男たちが自分たちの夢を追いかけて家を飛び出しても、それに腹を立てることなく、その夢をかなえてくれることを願い続ける女のことなのである。女は、男が自分の所へいつかは帰ってきてくれることを信じ、それまで家を守り続ける。「修羅の花嫁」は、保守的な女性像にひじょうによく類似している。しかし、『修羅の門』の男たちの行動は、社会的成功や社会秩序の維持とまったく結びついていない。むしろ、彼らの行動は社会の良識を否定するものである。「修羅の花嫁」とは、そのような男たちの逸脱を支持すると同時に、彼らが逸脱し続けることを可能にするために、彼らの生活基盤を維持し続ける存在なのである。

舞子とその母を、男女平等の理念から批判することはたやすい。しかし、彼女たちはそのような批判を受けてもそれを何とも思わないであろう。なぜなら、男たちが損得勘定を抜きにして「戦い」続ける「バカ」であるように、彼女たちもまた、損得勘定を抜きにして戦う男たちを愛し続ける「バカ」だからである。男女平等が女性の権利を守ることであるならば、「バカ」である女性は、その権利を投げ出して自分を犠牲にしてしまうことに自分の存在価値を見出すであろう。理性に基づく批判に対しては、女が男を好きになるという行為そのものが、理性を超えた行為であって合理性の範疇にないのだ、という答を返すであろう。その「好き」の正当性は、女が愛した男が、理屈ではありえない奇跡を起こすことによって証明されることになる。

第三部では、主人公の危機に思い惑うこともあった舞子であるが、第四部では、彼女は一途に主人公の勝利を願い続ける。第四部の最後の戦い、ブラジルで行われている九十九とレオンの戦いを、日本に居る舞子はテレビで観戦する。レオンが九十九の首の骨を折ろうとし、多くの者が九十九の敗北を覚悟した時、舞子は大声で怒鳴る。

舞子　負けるな　大馬鹿あ！！

---

377 同書、p.165。

舞子の母　とどくとは思えないけれど‥‥

舞子　とどく

とどくもん[378]

この時、実況のアナウンサーは、九十九の敗北を予想し「不敗伝説は地球の裏側で‥‥」と言いかける。しかし、次の瞬間、九十九はまるで舞子の声援に応えるかのように首の力でレオンを投げ飛ばす。それを見た、柔術の達人であるレオンの祖父は「なぜ　首が折れん‥‥！？」と絶句する。九十九と九十九を一途に信じる舞子の気持ちのつながりは、届くはずのない声援を地球の裏側にまで届け、主人公の中に傷つかない身体を実現する。「修羅の花嫁」である舞子の至高性は、九十九が起こす奇跡によって立証されるのである。

３－２．異性を「戦い」に組み込むことによって作り出される主人公の根拠

「ジョーの命題」を実現する循環論法は、格闘マンガのあらゆる場面においてその機能を発揮する。九十九と舞子の恋愛の間にも循環論法が機能している。二人の愛の正しさが九十九の中に傷つかない身体が出現する奇跡を起こすと同時に、その奇跡が起こったことが二人の愛の正しさを立証する。九十九の勝利は、舞子の愛によって保証されている。格闘マンガの主人公の主人公たる所以が、彼の勝利によって作り出されるものであるならば、九十九の主人公たる根拠は、舞子というヒロインによって作り出されている。

主人公が主人公たりうる根拠は、本来ならばいろいろなものが想定できるはずである。しかし、ササキバラ・ゴウは、「女性」以外の根拠は、70 年代頃に次々と消失していったとする。その結果、80 年代には「美少女」という存在がマンガ・アニメの中で巨大なものとなる。

　このように、美少女というイメージには男性にとっての「根拠」という問題が関わっています。自分自身という人間の存在が確認され、自分自身に意味を与えてくれるような「価値」として、恋愛対象の女性が存在しています。

　かつてのまんがやアニメの中では、そのような男性の根拠は「女性」ではなく、もっと他のものによって確保されていました。そして、70 年代以降になると男性は、次々とそのような「価値」や「根拠」を失っていったという歴史があります。

　例として、日本を代表する少年まんがの名作である「巨人の星」や「あしたのジョー」を見てみましょう。六〇年代の高度経済成長期に連載が始まった「巨人の星」（六六～七〇年末、梶原一騎・川崎のぼる『週刊少年マガジン』）の主人公は、栄光の巨人軍の星となるべく、すさまじい努力を重ねて成長していきます。そこでは男が生きるべき道として、「巨人」という絶対的な価値が揺らぐことなく信じられていました。しかし七〇年代になって連載が終了したとき、主人公がたどりついた

[378] 川原正敏『修羅の門』31 巻、講談社、1997 年、p.120。

のは栄光の座などではなく、肉体が破壊され選手生命が絶たれる「破滅の音」でした。挫折した主人公は、背に十字架を背負いながら去っていきました。同様に、当時の人気作品だった「あしたのジョー」（六七年末〜七三年、高森朝雄〈＝梶原一騎〉・ちばてつや『週刊少年マガジン』）の主人公も「あした」を信じて戦いつづけていましたが、彼がたどりついたのは「あした」ではなく、真っ白に燃え尽きた灰でした。「あしたはどっちだ」ったのかわからないまま、ただ灰だけが残ったのです。

七〇年頃を境に、少年まんがのヒーローたちは、信じていた「巨人」や「あした」などの「価値」や「目的」を次々に失い、挫折していきます。

そして少なくとも「カリオストロの城」[379]の七九年までには、その失われた「価値」の座に、いつの間にか「女性」というものが入り込み、そのような価値観で作られたアニメに多くの男性たちが熱狂するような時代になるのです。

男たちは、六〇年代までに信じられていた価値を七〇年頃を境に次々と失い、自分たちの根拠を見失い、そこにぽっかりと空いてしまった場所で、七〇年代に「女性」を発見したように見えます。[380]

ササキバラは、ジョーが最後にグローブを渡した相手が、丹下やライバルたちではなく、彼に愛を告白した女性、葉子であったことに注目し、男たちにとって「根拠」となりうる最後の「価値」が、自分を愛してくれる「女性」であったことの証だとする。[381]「あしたのジョー」以後、「女性」、特に「美少女」の存在がマンガ・アニメの中で肥大化していくことになる。そして、それは、〈属性〉を示す弁別ポイントの組み合わせによって作られた少女の図像に対する嗜好へと発展することになる。

舞子もまた、ササキバラが考えるような、男たちの「根拠」となる「女性」の一人だといえる。ただし、論点を「美少女」に絞ったササキバラは、『ジョー』以後の「女性」の系譜を 80 年代初頭のラブコメマンガに求めており、『ジョー』以後の格闘マンガを分析対象として取り上げていない。そのため、ササキバラは、ジョーがグローブを葉子に渡す経緯において、葉子がジョーに対して愛の告白をしたことを最重要視する。ラブコメにおいては、愛の告白が最も重要なイベントである。しかし、格闘マンガで最も重要なイベントは、「戦い」である。格闘マンガである『あしたのジョー』において最も重要なことは、葉子の告白そのものではなく、ジョーが、「美少女」である葉子の告白を振り切って、世界最強の男であるホセとの戦いに赴いたことにある。

---

379 宮崎駿の劇場用映画『ルパン三世〜カリオストロの城』（1979）のこと。ササキバラは、80 年頃から始まった「美少女ムーブメント」のビッグスリーとして、吾妻ひでお、高橋留美子、宮崎駿の三人をあげる。そして、『カリオストロの城』のヒロイン、クラリスを、80 年代前半を代表する美少女とした。

380 ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史　――「萌え」とキャラクター』講談社、2004 年、p.53。

381 同書、p.71。

ジョーにとって葉子がグローブを送るにふさわしい相手となった瞬間は、彼女が愛を告白した瞬間ではなく、彼女がリングサイドに現れ、最後まで戦えとジョーを声援した瞬間である。その時、丹下はジョーに棄権を勧めており、ライバルであるホセには、ジョーが戦い続ける理由がまったくわかっていない。暗黙の法に殉じるジョーの戦いを理解していたのは葉子ただ一人だけであり、彼女がジョーと共に暗黙の法に殉じる覚悟をしたことにより、ジョーと彼女は共に戦う同志となったのである。

格闘マンガにおいて、男が「女性」という「価値」を手に入れる瞬間は、「女性」の愛を手に入れた瞬間にあるのではない。「女性」を自分の奉ずる価値観の体系に組み込んだ瞬間にある。葉子においては、愛することと、愛する男の価値観に殉じることは必ずしも一致することではない。それゆえに葉子は様々な矛盾に直面し、葛藤しなければならない。

それに対し、『修羅の門』の舞子においては、愛することと、愛する男の価値観に殉じることは完全に一致する。『修羅の門』では、九十九の持つ価値観は全ての価値観に優越する。舞子は、愛することと価値観に殉ずることを一致させることができる女性であるからこそ、他の全ての女性に優越する立場に立つことができるのである。そして、舞子が他の女性に優越すればするほど、舞子が持つ「価値」はより高いものになっていく。その「価値」の上昇は、九十九の主人公たる「根拠」をさらに強化する。

九十九の主人公たる「根拠」となる「女性」は、舞子一人だけではない。舞子と争い敗れたフローレンスもまた、「根拠」の強化に資しているといえるであろう。フローレンスは、主人公を愛すると同時に、主人公が持つ価値観と同一化した舞子に敗れることによって、主人公の価値観が絶対のものであることを示した。そして、もう一人、「根拠」の強化に資する女性として、アニータをあげることができよう。

アニータは、第四部に登場する貧民街の孤児である。彼女は、貧民街で神父をしているレオンを慕っている。レオンはアニータをはじめとする孤児たちを救うために格闘大会に出て賞金を得ようとする。アニータはレオンを応援するものの、自分の前に現れた九十九という存在に心を揺らせる。第四部では、九十九、レオン、アニータの三角関係が、ストーリーの重要な要素となる。そして、九十九、レオン、アニータの三角関係は、舞子や葉子の三角関係とはまったく違う形で終結することになる。それは、女性が暗黙の法の価値観へと組み込まれていく過程のまた別の形を示すものである。

大会の後、優勝賞金を持った九十九が貧民街に現れる。そして、孤児たちに向かって、レオンが手に入れようとした金を、自分と戦って奪い取れと呼びかける。九十九は金が必要な自分たちをからかっているのだ、と思ったアニータはカッとして九十九に突っかかる。そのアニータの頭部を九十九は蹴る。

アニータ（内語）　け‥蹴った‥‥！？　本‥気‥‥！？
い‥痛いよ　頭が　ぐらぐら　してる‥‥よ

九十九が倒れているアニータに近寄る

アニータ（内語）　やだ････　こないで････　こ･･怖い････

九十九　どうした････立てよ

それとも怖ければ逃げろ････

この金はレオン・グラシエーロが命を捨ててまで得ようとした金だ

この金を持つ資格があるのはオレから戦ってとれるやつだけだ

アニータ（内語）　レオン････

孤児　ねえちゃん

アニータ（内語）　怖い････　こいつが怖い　けど････

アニータ立ち上がる

アニータ（内語）レオンは死ぬまで戦ったんだ････

アニータ（せりふ）　逃げない

逃げてなんかやるもんか[382]

九十九は、アニータが恐怖に立ち向かって戦う姿勢を見せたことで、アニータが戦う者であり、レオンの金を持つ資格がある者だとみなす。そして、金をアニータの前に置いたまま去っていく。

アニータは、レオンへの思いゆえに立ち上がり、九十九へと向かっていく。それは、レオンが九十九に対して恐怖を感じながらも「戦い」を挑み続けた行動の模倣である。ドン・キホーテが、アマディースが巨人に立ち向かうのを模倣して風車に突進したように、アニータもまた、レオンを模倣して九十九に立ち向かう。この時、九十九、レオン、アニータの三角関係は、アニータを主体とし、レオンを媒体、九十九を対象とすることで成立する。主体であるアニータは、媒体であるレオンの九十九に対する欲求を模倣することによって、レオンとの一体化を果たす。ドン・キホーテがアマディースを模倣することで騎士たりうるのに対し、アニータはレオンを模倣することで戦士たりうるのである。

しかし、ドン・キホーテが自発的にアマディースを模倣したのとは違い、アニータは、九十九の強制によって模倣を行っている。アニータの前に現れた九十九は、レオンがアニータたちのために「戦い」に赴いた事実を指摘すると同時に、レオンが得ようとした賞金は、レオンと同じ様に恐怖に立ち向かって戦う者のみが得ることができるという自分の考えを示す。それは、自分との「戦い」から逃げることはレオンへの思いを捨てることであるという論理にアニータを取り込むものであった。この論理に絡めとられたことにより、アニータは「戦い」を拒絶することができなくなる。アニータが立ち上がって九十九に立

[382] 川原正敏『修羅の門』31 巻、講談社、1997 年、p.190。

ち向かうことは、九十九に対する抵抗にはなりえない。九十九が生きる暗黙の法の世界は、人が「戦い」を肯定することによって成立するものである。「戦い」の肯定は、九十九そのものの肯定であり、自分を戦う戦士とすることは、自分を九十九が体現する価値観の一部にすることに他ならない。「戦い」を肯定する者が、主人公の味方なのか、敵なのかは、二次的な問題に過ぎない。アニータは、九十九の巧みな誘導によって、九十九が体現する価値観の一部に組み込まれてしまったのである。

舞子とアニータは、異性愛が暗黙の法の秩序に組み込まれる際の二つの典型を示しているといえよう。前者は、主人公の「戦い」を支持することによって愛を完遂するのに対し、後者は、主人公との「戦い」に参加することによって愛を完遂する。どちらにせよ、彼女たちの愛は、主人公の「戦い」に依存することによって初めて完遂されるものとなる。ここに、女性の愛は、「戦い」というものを否定的に捉え、それを止めようとするものから、男の「戦い」に寄与し、それを維持、強化するものへと変化する。それは、暗黙の法による秩序に、他の全ての価値観が従属させられた瞬間でもある。

『修羅の門』において、九十九は暗黙の法の体現者であるがゆえに最強であり続けることができる。その最強性は、単に格闘技の試合で勝利することだけで作り出されるものではない。異性愛をはじめとする、全ての人間関係を自分の「戦い」の一部に組み込んでしまうことによっても作り出されるのである。組み込まれた状況下では、彼の「戦い」を描くことは、同時に作中人物たち全員のあり方と、作中人物間に生じる人間ドラマを描くことと同義になる。その状況は、「戦い」の繰り返しによってストーリーを展開する少年マンガにとって理想的なものだといえよう。

３章５節　ユートピアとしての格闘マンガ

本章では、格闘マンガを成文法と暗黙の法の対立という観点から分析していった。最強を求め続ける暗黙の法は、異性愛をその秩序に組み込むと同時に、その価値観に反する者を弱者＝敗者とみなして排除することにより、理想の男同士の絆を実現する。成文法は閉塞的な現実社会の制度と同一視され、暗黙の法は、それを打破することによってカタルシスを生み出すと同時に、他者とのつながりを求める人々に理想の絆を与えるものとされる。
しかし、男性中心主義的な価値観と暗黙の法が同一視され、成文法と対立するというこの構図は奇妙なものである。なぜなら、成文法と暗黙の法は本来ならば対立するようなものではないからである。普通、成文法は、人々が暗黙のうちに共有している価値観や判断基準を基にして作られる。そして、その価値観や判断基準には男性中心主義的なものも少なくない。そのため、多くの成文法が男性中心主義的であり、女性をはじめとするマイノリティを差別するものとなっている。無数に存在する差別的な内容を持った法を改正し、虐げられた者たちを解放する運動は、現在も継続中である。
現実にはそのような対立は無いにも関わらず、暗黙の法と成文法の対立という構図が人々に受け入れられている理由には、戦後の日本において男女平等が社会の良識として定着していることがあげられるであろう。良識とされていることと、それが社会で実現されているということとは、まったく別のことである。しかし、男女平等の理念が良識であることは、その理念に基づいて社会が作られているという錯覚を人々に与える。その錯覚によって、男性中心主義的な価値観が現代人の失ってしまった大切なものであるという認識が作り出される。男のロマンを貫くことは、良識に対する反抗であるがゆえに、閉塞した現代社会に対する抵抗であると考えられる。そして、ロマンを貫く主人公を愛する女性は、現代において最もラディカルな抵抗者を愛する女性、ということになる。愛した対象がラディカルな存在であることが、彼女たちが、家を守りながら男の帰りを待ち続ける古典的なヒロインであることを隠蔽する。彼女たちは、男に依存する女性であるにも関わらず、まるで、強い意志を持って自分を貫くヒロインであるかのように描かれるのである。

１．伝統的な価値観を体現するラディカルな抵抗者

古き良き価値観を貫くことがラディカルな行為であるという考えは、けっして新しいものではない。しかし、その主張は、90 年代において、より大きな説得力を獲得するようになった。アンソニー・ギデンズは、94 年に出版された『右派左派を超えて　ラディカルな政治の未来像』において、社会主義的な勢力がラディカルさを放棄し、逆に保守主義的な勢力がラディカルな存在になっているという指摘をしている。

エドマンド・バーグの時代から保守思想の主眼は、ほとんどの種類のラディカルな変化に対する疑いであった。しかしながら、この点で、私たちは、説明が必要な、非常に驚くべき事態を見いだすことになる。保守主義は、ヨーロッパでは近年最も影響力を得たかたちで、またある程度まで世界の他の地域においても、かつて保守主義が拒絶しようと企てたことがらを、つまり、自由競争資本主義と、資本主義が引き起こしやすい劇的な、広範囲に及ぶ変動過程を、ほぼそのままのかたちで容認するようになった。今日、多くの保守主義者は、その人たちがかつて最も大切にしてきた事象そのもの――伝統――に関して、積極的にラディカルな論者になっている。「私たちが過去から受け継いできた時代遅れの制度を取り除け」といった感情的な意見をごく普通に耳にするのは、どこであろうか。それは、左派ではなく、右派の側である。

　この点で、ラディカルになった保守主義は、保守的になった社会主義と対峙している。ソヴィエト連邦の崩壊によって、多くの社会主義者は、福祉国家が受けるに至った重圧を目の当たりにして、自分たちのエネルギーを福祉国家の擁護に集中させてきた。確かに一部の社会主義者たちは、ソヴィエト共産主義の消滅は収穫前の不意の落果であって、判断の誤りではないと論じ、いまだ誰も真の社会主義を試みていない、と主張しつづけている。この見解では、ソヴィエト共産主義は、裏切られた革命に由来する、ある種の権威主義的ドクマティズムであった。一方、西ヨーロッパに見いだす改良社会主義は、資本主義を凌駕するよりも、むしろ資本主義に順応適合しようと努力することで、堕落していった。とはいえ、このような主張は実に陳腐であり、社会主義者は総じて反撃されて守勢の立場に身を置いている。「歴史の前衛」という社会主義者の位置づけは、福祉制度の擁護というかなり控え目な任務に帰着している。[383]

この本は 70 年代末に企画されたが出版されなかった本の草案を基に執筆されたという。保守主義と社会主義の逆転現象は、突如起こったものではなく、徐々に進行していったものである。しかし、91 年のソ連邦崩壊はその変化を表面化させる転換点となった。ギデンズは、保守主義を標榜しながら過激な改革を訴えるネオリベラリズムの存在は、ソ連邦の崩壊を機に顕在化したと言う。

90 年代の格闘マンガにも、この世界規模での保守主義と社会主義の逆転現象が大きな影響を与えた。もちろん、ギデンズの言うような保守主義者と、格闘マンガの主人公たちは同じ存在ではない。ギデンズの議論で最重要視されるのは、資本主義と市場経済のあり方であるのに対し、格闘マンガの主人公たちは損得勘定を抜きにして戦う存在である。だが、その違いを考慮にいれてもなお、ギデンズの語るネオリベラリズムのあり方は、格闘マンガの登場人物たちを考える上で重要な参照項となるであろう。

---

383 ギデンズ、アンソニー（松尾精文・立松隆介訳）『左派右派を超えて　ラディカルな政治の未来像』而立書房、2002 年、p.12。[Giddens, Anthony, *Beyond Left and Right: The Future of Radical Politics*, Polity Press, 1994]

１－１．「何でも有り」によって実現される伝統的価値観

ネオリベラリズムは、競争市場システムをたんに経済効率を最大にするだけのものではなく、個人の自由や社会的連帯性を保証するものだと考える。正しく機能する市場は、自然発生的社会秩序のよりどころであり、市場を抑圧することは、市場によって促進される人格的自由を抑圧することである。政府の役割は、福祉国家的に市場へ介入することではなく、その機能が正常な作動状態にあるように見守ることである。ネオリベラリズムは国家が必要最小限の存在であることを求める。しかし、同時にその小さな国家は、自由競争が拠りどころにする法律を施行し、外敵に立ち向かい、ナショナリズムという統合的感情を育むことができる、強い国家でなければならない。そして、家族もまた国家同様に強力でなければならない。家族の絆が弱まっている場合は、それを回復させる必要がある。

家族の衰退は、1960 年代に始まった性に関する寛大な態度、子供を甘やかす親、フェミニズムの台頭、同性愛の蔓延などによって進行したとネオリベラリストは考える。家族の衰退は家族が担うべき道徳的権威を衰退させる。特に問題となるのは、父親の権威の衰退である。父親の家族に対する責任こそが、男性に対する道徳的規制のよりどころだからである。福祉国家の発達は、父親の権威の衰退の大きな原因となった。なぜなら、父親の権威とは、父親が家族のために働き、衣食を供給することによって発生するものだからである。それにも関わらず、福祉国家の発達は、家族集団がもたらしていた支援を人々が国家に期待するように習慣づけ、父親が妻子の扶養義務を放棄することを可能にした。よって、父親の権威は、父が家族のために、国家の介入しない自由市場で働くことで回復される。男が父親としての義務を履行することは、個人が市場においてその義務を履行することと同一なのである。ネオリベラリストは、ラディカルな市場開放によって、伝統的家族主義は維持される、と主張する。

> ネオリベラリズムは、近年なぜこのように重きをなすに至ったのか。もちろん、ニューライトの論者は、みずからの成果について解釈を下している。ニューライトの考え方は、社会主義を吹き込まれた集産主義が失敗に終わったと診断し、そして、さらにもっと重要な点であるが、その失敗を克服するためにどのような救済策をとる必要があるのかを明示してきた、とニューライトの論者たちは言う。社会主義の政策原理は、政府の過剰な拡大と、強い精神力の美徳の衰微を結果的に導いた。これらの問題に対抗するために、家族と国家という揺るぎない道徳的制度体の再生に加えて、市場の思うがままの繁栄が不可欠とされた。[384]

ネオリベラリズムの台頭した 90 年代、日本の格闘技界では総合格闘技が大きな話題を呼んでいた。柔道やレスリングでは、相手を殴ったり蹴ったりすることが禁じられ、ボクシングや空手では取っ組み合いをすることが禁じられる。しかし、総合格闘技は、その両方

---

[384] 同書、p.60。

を認めるという競技である。総合格闘技は 80 年代後半頃から行われるようになり、90 年代になると、総合格闘技の興行を行う団体が数多く誕生するようになった。そして、94 年にブラジルのグレイシー柔術が、目潰しと金的（股間への攻撃）以外の全ての技を認めるアルティメット大会を開催する。このアルティメット大会は「何でも有り」、ポルトガル語で「ヴァーリ・トゥード」と呼ばれ、全ての格闘技、武道の流派が平等に技を競い合うことができる場として評判を呼んだ。「何でも有り」は、格闘マンガにも大きな影響を与えた。たとえば、『修羅の門』の第四部で九十九が参加するブラジルの格闘技大会はアルティメット大会を、そして、大会の主催者であり、レオンの流派でもあるグラシエーロ柔術はグレイシー柔術を連想させるものであった。[385]

しかし、この「何でも有り」の大会は、人気を博すると同時に野蛮なものとして批判の対象ともなった。そのような批判に対して反論のために利用されたのが、グローバリズムの進展を背景とした、ネオリベラリズム的市場開放の論理であった。その代表的論者が、堀辺正史であった。堀辺は、奈良時代に起源を持つ日本古来の武道、骨法を父から受けついだと自称する武道家である。堀辺は、自分はその骨法を再編して現代的な武道に生まれ変らせたとし、自ら「創始師範」を名乗った。[386]90 年代当時、武道の実践的指導者として様々な格闘技雑誌で評論活動を行っていた堀辺は、アルティメット大会をはじめとする「何でも有り」の大会を、現代において武道を実現するものだとして高く評価した。

堀辺によれば、武道とは護身に役に立つ実用性を持たねばならないものである。そのためにも、武道は常に他流試合を意識しなければならない。それにも関わらず、現在の日本の格闘技は、自分たちのルールの下に試合を行う「自流試合」しかしていない。プロレス雑誌『週刊ゴング』が出した格闘技のムック『'94 格闘技観戦パーフェクト GUIDE』で、堀辺は、「自流試合」しか行われていない日本の現状を「国際市場原理」が働いていない状態だとし、現在の日本の格闘技は国際化の波に対応していないと批判する。

> **堀辺**　いまの格闘技界というのは種目化されているわけです。丁度、他のスポーツのように柔道は柔道、カラテはカラテです。自流試合しかしていないことによって、"国際競争市場原理" が働いていないわけです。柔道では、確かに柔道家同士で試合をする、それは競争原理です。乱取りで、ど

---

[385] 川原正敏は、格闘技界でアルティメット大会が話題になり、グレイシー柔術が有名なったから作品に取り上げたのではなく、自分はずっと前からブラジルの柔術に注目しており、題材に取り上げようとしていたのだ、と主張している。（川原正敏『修羅の門』21 巻、講談社、1994 年、p.208。）

[386] 堀辺は数々の著書や雑誌記事で、骨法は奈良時代から伝わる日本起源の武術であるという主張をしている。筆者が見た中でその一番古いものは、「伝説の神技「骨法」を探る」（『近代空手』2 巻 8 号、ベースボール・マガジン社、1985 年 8 月、p.49-p.52。）である。なお、Wikipedia（参照年月日：2014 年 2 月 1 日 http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%AA%A8%E6%B3%95_(%E6%A0%BC%E9%97%98%E6%8A%80)によると、骨法は柔術の一部とされることが多く、「骨法」という名称の独立した徒手格闘術が日本武術の中に存在していると主張する論者は堀辺だけであるという。

の柔道家が強くて誰が弱いかハッキリする。そうやって各種目は各々で発達してきた。それは否定できない。

　でも、それによって、どういうことが起きているかというと、互いに悪口を言い合うわけです。（中略）という感じで、相手側の方が劣っている（筆者註：他の流派は自分たちの流派より劣っている）、という風に言う。何もそう言い合うことだけじゃなくて競技の中にこもってしまっていることは自流試合全盛時代の弊害だと思うんです。

――……。

堀辺　国際社会においても、いままでの資本主義というのは、日本の国内市場だけを考えていればよかった。しかし世の中全体が、地球規模で国際化している。もう、一国内の時代じゃない。こういう時代の方向にあって他流試合の論理というのは、時代の方向性と一致するわけです。

　そこで公正に、あらゆる種目を競わせることのできる他流試合の公開の場が形成されれば、どの格闘技が、どういう欠陥を持っていて、どの格闘技が、どういう利点を持っているか、ということも明らかになります。そして競技性として敗れる格闘技は丁度、国際市場において、その国の経済政策とか何かが悪ければ、その国が滅びていうのと同じように滅びていくわけです。[387]

　堀辺の議論は、「国際市場原理」という言葉を単なる譬えとして使っているのか、それとも本気で「何でも有り」の大会を格闘技における「国際市場」だと思っているのかが判然としない。ただ、堀辺が言うところの「他流試合の公開の場」を実現したアルティメット大会が、日本ではなくブラジルで開催され、世界中のあらゆる格闘技が参加できる場とされたことは、「何でも有り」の大会を格闘技の「国際市場」とする主張に説得力を与えるものであった。

　この「国際市場」は、日本古来の武道を否定するものではない。堀辺は、武道は三段階の発達過程をたどると主張する。第一の段階は、型の稽古のように、教えられた動きを繰り返すことによって技術を学ぶ段階である。戦国時代においては、身近に戦場があったため、型の稽古も常に「真剣勝負」が想定されながら行われていた。しかし、徳川の時代になり、戦争がなくなると、型はパフォーマンスを目的とした形骸化したものとなり、「真剣勝負」から遊離してしまう。第二の段階は、ルールによる試合の段階である。この段階では、戦場に代わって「試合」が武道家たちの技が実践される場となる。この「試合」によって、第一段階における型の形骸化という問題は解消される。だが、「真剣勝負」がルールなどの制約がまったくない、殺しあいの場であるのに対し、「試合」はルールによる様々な制約を受ける特殊な場である。「試合」に依存する武道は、やがて「試合」という特殊な場だけで通用する強さを目的とするようになり、「真剣勝負」から遊離してしまう。第三の段階は、「試合」を殺しあいである「真剣勝負」を想定した技の実践の場とすることで、武道

[387] 堀辺正史「THE INTERVIEW　堀辺正史　アルティメット大会を私はこう見る」『'94 格闘技観戦パーフェクト GUIDE』週刊ゴング 4 月 10 日号増刊、日本スポーツ出版社、1994 年 4 月、p.84。

の発達を企図する段階である。しかし、この段階は 90 年代の時点ではまだ実現されていない。堀辺は、グレイシー柔術が主催したアルティメット大会は、ルールを極限まで減らすことによって「試合」をできる限り「真剣勝負」へと近づけたものであり、第三段階実現の端緒となりうるものだと評価する。

第二段階の「試合」と第三段階の「試合」の差異は、競技者が死を意識し、殺し殺される覚悟をした上で戦いに望むか否かにある。[388]堀辺は、格闘技界のオピニオン誌であった『格闘技通信』の編集長、谷川貞治との対談で、「何でも有り」の大会は死と向かい合う修行の場として機能すると主張する。

> 武道というのは、その絵[389]のように常に死と向かい合って修行し、成長していくものなのです。U大会（筆者註：アルティメット大会の略）のような、武道の“何でもあり”の状況になると、ヘタをすれば生命の危機にさらされるような危険性ももっている。そのような大会に出るには、死ぬかもしれないという覚悟が必要なんです。でも、それは武道の本質的なものであって、死という一番最悪なものを受け入れる覚悟が人間を成長させるんです。死を受け入れることで、人間は不可能を可能にする精神を手に入れることができる。これが武道の道の意味なのです。[390]

対談相手の谷川も「格闘技なのだから、安全なはずがない。もっと危険性とか、死というものを素直に受け止める必要ある」[391]と、堀辺の意見を全面的に支持する。[392]

堀辺は「国際市場」という言葉を用いることにより、「何でも有り」は現代の武道や格闘技にとって拒否することができないものだとする。そして同時に、そこで行われる規制を排除した「戦い」こそが、日本の伝統的な「武道」の精神を実現するものなのだ、という論理を組み立てる。そして、アルティメット大会を主催したグレイシー柔術が、明治時代に海外に渡った日本人柔術家、前田光世（コンデ・コマ）を始祖として始まった武道であることを強調する。ブラジルで誕生した格闘技の「国際市場」は、古くからの日本武道の伝統から生まれたものであり、日本武道の理想に適うものだとしたのである。それは同時に、堀辺が率いる武道、骨法が実現しようとしている武道の方向性とも一致する。

堀辺は、1996 年 11 月 25 日に骨法のイベント「骨法の祭典」の第三回を開催し、そこで、自流派のみの参加ながら「何でも有り」の大会を行う。『格闘技通信』は、「骨法の祭典」をまるで「神事」のようだと褒めたたえる。

---

[388] その差異を強調するために、第三段階の「試合」は「死合」と書かれることもある。
[389] 『私がいるからあなたが成長する』という題名の絵のこと。死の象徴である骸骨が生きている人間に抱きついているという絵。堀辺は、画家の名前は忘れたが野獣派の絵だと言っている。
[390] 堀辺正史、谷川貞治『武道と他流試合　日本人よ、グレイシーに学べ！』ベースボール・マガジン社、1995 年、p.216。
[391] 同書、p.218。
[392] 『修羅の門』で九十九がレオンを殺してしまった時、九十九を弁護する記事を書いた格闘技雑誌の記者の名は谷山であった。谷川との類似が偶然であるのかどうかは不明。

骨法は“何でも有り”の大会の中でも、驚くほど個性的な空間を作り上げている。他の格闘技と比べても、全く比類なき世界観がある。

そのことは、他の総合系ももっと見習うべきだろう。

とにかく、何でも有りの闘いは、野蛮であるというレッテルを貼られる。それは、ルールという規則に縛られていないからだ。スポーツマン精神から見た場合、こういう闘いは“とんでもない”ことになる。

けれども、骨法の祭典では、その野蛮な闘いと言われていた何でも有りを神聖なものに見せた。はっきり言ってこれは驚異的なことである。

骨法では、なぜそれができたかというと、スポーツマン精神からすると“とんでもない闘い”にも、武道文化という別の価値観をしっかり当てはめたからである。そういう何でも有りは世界中のどこにも見当たらない。

（中略）

骨法の場合、後楽園ホールで大会を開いているのも大きな意味がある。

後楽園ホールには、独特の閉鎖性がある。その密室感の中で、神事を行っている形式を作り上げているのが、大きな特徴だ。

神社の鳥居をくぐり、神殿の中で何でも有りの聖なる闘いを行う。こういうイメージが骨法にはあるのだ。[393]

そして、『格闘技通信』は、骨法が他流派も参加する大会に出場することに大きな期待を寄せる。

聖なるものが外に飛び出す。

そのイメージは薪能に近い。薪能とは、野外で四方に火を焚き、その中で能を演じることだ。

（中略）

骨法の祭典までは、神殿という密室の中で神事が行われた。他流試合という外に飛び出すことは、野外に出る薪能のようなものである。

その薪能は、神聖な感じがするのだが、外に出ている分、誰に、どんな評価を受けるがわからない。しかし、その時薪能は、すべて観客に身を委ねても神聖感が漂っている。

その野外で骨法のような形式をもった大会が開かれたら、どんなに気持ちのいいものになるだろうか。

その時、骨法は今より大化けして、新しい文化を築き上げるのではないかという気がする。

骨法の他流試合には、単に骨法の選手が勝つのか、負けるのかという次元を越えた期待感がある。

[393] 「大事件！ロシアでコマンドサンボ、グレイシーに敗れる」『格闘技通信』No.148、ベースボール・マガジン社、1996年1月8日、p.54。

[394]

伝統的な価値観は「何でも有り」という規制が排除された場によって実現されるものである。それが一般に公開され、誰もが自由に参加できるようになることは新しい文化が誕生する契機となる。伝統的な価値観の保持者は、規制が排除された自由競争の場において最も優れた改革者となる。この『格闘技通信』が描く構図は、規制が排除された自由市場によって伝統的な価値観は実現されるというネオリベラリズムが描いた構図をなぞったものであった。

『格闘技通信』は、骨法と堀辺の議論にのめりこんでいく。1996年5月から谷川に代わって『格闘技通信』の編集長となった山本隆司は、編集長就任の挨拶として「格闘技は必ず21世紀を奪取する」という一文を発表する。その内容は、堀辺の議論のアレンジに過ぎなかった。山本は、「真剣勝負」とは命をかけて闘うものを指すべき言葉であり、ルールによって命が守られている競技は「真剣」と呼ぶべきではないとする。そして、現在、格闘技と呼ばれているものには、「ルールが絶対的な神」であるスポーツ格闘技と、「誰が一番、強いのか？」に注目する非スポーツ格闘技があり、前者が「高度な遊び」であるのに対し、後者こそが本当の「真剣勝負」であると主張する。前者はルール内で優れた者を競う遊びである以上、他ジャンルと争いあう必要がないのに対し、後者は「強さ」を追及するものであるため、他ジャンルとの他流試合が必要不可欠である。現在、ジャンルを越えて誰が一番強いのかを測定する場所としてアルティメット大会をはじめとする「何でも有り」の大会が登場し、非スポーツ格闘技の勢いがスポーツ格闘技を圧倒している。それは、非スポーツ格闘技こそが「真剣勝負」といえる真の格闘技だからである。これまで、非スポーツ格闘技は、万国共通のルールを持ちえなかったためにメジャーになることができなかった。しかし、自分は格闘家であるという意識を持ち「強さ」を追求してきた人々は、ルールは自分の外にではなく、自分の心の中にあると考えていた。

> 日本には「武士道」という言葉がある。この武士道は自分自身の中にルール（生き方の基本）があると考えてきた。だから武士たちは自分の中のルールに従って切腹できたのだ。
>
> 切腹は外側からの命令でないところに独自の美学が存在した。
>
> 自分自身の内面の中にルールがあるという生き方は、日本人の美意識を刺激する。そういう人たちにとってアルティメット大会は、最高の場所だといえるだろう。これ以上の活躍場所（あるいは死に場所）はないはずだ。
>
> アルティメット大会はアメリカ人にとっては残酷な闘いかもしれないが、日本人にとっては神聖な闘いである。なぜならルールが個人の内面の中にあるもの同士による闘いなのだから、こんなに美しい闘いはないのだ。
>
> そもそもアメリカ人にとってルールがそれぞれ個人の中でバラバラに存在していることは、ナン

[394] 同書、p.54。

センスであり理解しがたいものである。

アメリカは完全な契約社会である。そこでは明文化された法律（ルール）が社会を成り立たせる最大の力として作用している。それ以外のものはいっさい信じられていないのだ。

アルティメット大会がアメリカの各州から締め出しを食っているのは、当然のことである。スポーツとはルールを人間の外側にもうけて競い合う高レベルの遊びである。

私が考えるに来たるべき 21 世紀に向けて、新しい人間像を模索していくとしたら、自分の内側にルールのあるものによってしか、21 世紀の扉は開かないということである。

人間の外側に設けたルールでは住専問題や薬害エイズに TBS 事件などは有効的ではないことが証明された。

政治家もしかりである。自分の内面の中にルール（価値観）のないものは公の場から去るべきだ。力も権限も持ってはならない。

これからは自分を裁くことができる人間だけが、世の中で輝くことができる時代になる。日本にはそれにふさわしい武士道という伝統的なものがある。

これは大きな財産である。

自分の中にルールを持っていた武士道精神は日本の格闘技の中で武道精神として生き残ってきた。

この巻頭記事のタイトルで「格闘技が 21 世紀を奪取する」と書いたのは、自分の中にルールを持った人間が、21 世紀の主流になるからだ。[395]

山本のいう「人間の外側に設けたルール」は、本論文で言うところの成文法に、「自分の内面の中のルール」は、暗黙の法に対応する。山本は、現代社会を成文法による社会であるとし、暗黙の法によって自分を律する人間こそが、現代社会の行き詰まりを打破することができる人間であり、21 世紀を担うに相応しい人間なのだと主張するのである。『あしたのジョー』以後の格闘マンガを支えていた論理は、同時に格闘技界の理論武装としても用いられた論理でもあった。そして、山本はその論理を、格闘技界だけではなく、社会全体に対しても適用しようとするのである。

１－２．格闘マンガにおける対戦相手の死と現実の格闘技での死亡事故

近代社会の行き詰まりを、東洋的な価値観が打ち破るという議論は、繰り返し出現するものであり、90 年代に限ったものではない。90 年代の特異性は、その議論が、市場原理に基づく自由競争を徹底すべきである、という議論と結びついたことにある。もちろん、格闘技と市場はまったく違うものである。しかし、「何でも有り」を支持する人々は、格闘技は、強い者が勝者となり、弱い者が敗者となるべきだと主張した。ネオリベラリズムもまた、強い者が勝者となり、弱い者が敗者となるのが市場の正しい状態であると主張した。

---

[395] 山本隆司「格闘技は必ず 21 世紀を奪取する」『格闘技通信』No.157、ベースボール・マガジン社、1996 年 5 月 23 日、p.54。

この共通点によって、格闘技と市場は同一視され、この同一視が、自由競争の徹底が、真の伝統的な価値観の実現につながるというネオリベラリズムの議論を、格闘技、及び、格闘マンガの理論武装に転用することを可能にする。

「戦い」を題材としたマンガは、「なぜ人は大きな犠牲を払ってまで戦い続けるのだろうか」という問いに対して、何らかの答を読者に対して提示しなければならない。自分の命を危険にさらすことによってこそ「日本人の美学」や「武道精神」は達成されるのであり、その達成によって「戦い」は神聖なものとなる、という議論は、読者に犠牲を払い続けることの意義を納得させる理由として、充分な有効性を発揮した。ルールによって安全性を守った試合を「真剣勝負」と認めず、命を危機にさらす覚悟のもとに行われる「戦い」こそが「真剣勝負」である、というテーゼを格闘マンガは極限まで追及する。『修羅の門』では、その追及が対戦相手の死にまで発展する。九十九は作中で二度、死亡事故を起こしている。九十九は第二部で、不破北斗と戦って彼を死亡させ、第四部ではレオンを死に至らしめた。

第二部のクライマックス、北斗の死に会場は静まりかえるが、解説者の五十嵐は九十九に拍手を送る。

> たしかに凄惨でした‥‥
> そして‥‥人が死んだという事は　決して誉められる事ではないのでしょう
> しかし‥‥あえて私は拍手を送りたい‥‥
> 戦士は戦場で死すことを悔やむはずがありません‥‥
> そして　彼らは現代に残された数少ない本物の戦士であったのです‥‥
> 我々は　牙などもたぬ群れた羊です‥‥
> しかし‥‥彼らは牙もちて戦う狼なのです‥‥
> その彼らが死を賭して戦ったその姿に‥‥感動しました‥
> その事が間違っていると非難されてもかまいません
> 拍手を送りたい！！[396]

五十嵐の拍手をきっかけに会場は拍手に包まれる。

レオンの死の際にも会場は沈黙に包まれる。だが、格闘技雑誌の記者、谷山は会場の人々に二人の戦いを讃えるように呼びかける。

> **アナウンサー**　さ　さすがに敵地リオ　勝利者への声援も拍手もありません
> **谷山の助手**　（泣きながら）で　でも　勝ったんすね　陸奥が
> **谷山**　（泣きながら）ああ
> **助手**　もう決まってたのに　最後まで手かげんしませんでしたね　陸奥‥‥

[396] 川原正敏『修羅の門』10巻、講談社、1990年、p.222。

でも････　なんでですかね　気持ちいいのは

谷山　陸奥が手かげんしなかったのは････

それは相手は本物の戦士だから。

谷山、観客の方に向かって

谷山　おい　てめえら　だまってねぇで拍手しやがれ

助手　谷山さん　まずいっすよ

谷山　通訳しろカルロス！！

陸奥にしろよは言わない････が

レオン・グラシエーロに拍手を贈れ　あいつらは

凄かったじゃないか････

涙出てこねぇのかよ　ほら････

観客の一人が拍手を始める。

拍手をする者は次第に増え、歓声が起こり会場が拍手につつまれる。

アナウンサー　な　なんだ　場内の一点からまるで波紋が広がるように

満場の拍手････

ヴァーリ・トゥード　地上最強決定戦････勝者は

陸奥圓明流　陸奥九十九[397]

死亡事故が起こった会場で、加害者に対して拍手が送られるということが、現実の格闘技の大会で起こるとは考えづらい。しかし、五十嵐や谷山のような「本物の戦士」を待望する感性は、90 年代の格闘技ファンの中では、けっして異常なものではない。先に引用した堀辺のインタビューを掲載したムック『'94 格闘技観戦パーフェクト GUIDE』の編集後記で、近藤隆夫は、94 年 3 月に起こったキックボクシングの試合での死亡事故について次のようなコメントをしている。

▼今年 3 月、キックボクシングの試合で死亡事故が起こった。その原因については発表されていないので、よく解らない。不謹慎なことを言うつもりはないが「いつかは起こっても不思議はない」と思っていた。グローブ着用とはいえ、相手の顔、あるいは頭を狙って衝撃を与え合う競技なのだ。多くの人が"安全性を考えるべきだ"と口にする。勿論、十分な健康チェック、管理等は必要だ。しかし、それでも競技性の本質に変わりはない。練習を積み試合をする権利はある。その一方で、死ぬかもしれない、あるいは相手を死なせてしまうかもしれない、という覚悟を自らの中で持った

[397] 川原正敏『修羅の門』31 巻、講談社、1997 年、p160。

上で、リングにあがる必要があるのではないだろうか。覚悟ある格闘技を応援したい。[398]

近藤は、けっして五十嵐や谷山のように、死亡者が出た試合を賛美しているわけではない。しかし、近藤は現実に起こった死亡事故に対し、原因の追究や安全対策の徹底を主催者に要求するのではなく、選手たちに対して死を覚悟した上であえて危険なリングに登ることを要求している。それは、自分が「本物の戦士」であることを、自分の命をもって証明しろと選手たちに迫るものだといえよう。読む人も少ないであろう編集後記とはいえ、現実に起こった死亡事故に対し、死ぬ覚悟を求めるという意見が格闘技雑誌のコメントとして活字化されたことの問題性は大きい。命をかけた勝負こそが「真剣勝負」であるというテーゼは、フィクションの世界だけではなく、現実の世界においても、人々に犠牲の発生を容認させるだけの強い力を持つのである。

２．格闘技という場が持つユートピアとしての性質

「戦い」の場を「自由市場」とみなして、勝てない者は淘汰されるべきであると論じた堀辺の議論は、「国際市場原理」という言葉を用いることによって、自分たちの意見に反する者を敗者として排除することを正当化するものだったといえる。しかし、現実は堀辺や『格闘技通信』の思い通りにはならなかった。骨法は、1996 年 8 月 4 日に開催された「何で有り」の大会、『ユニバーサル・バーリ・トゥード・ファイティング 2nd』（略称 UVF）に２選手を送り込むが惨敗を喫する。『格闘技通信』は、UVF のレポート記事の中で、アマチュアの格闘技愛好家たちと同レヴェルの実力しか持たない人々を、格闘技界の最先端をいく団体として紹介してきたことを読者に謝罪した。[399]つまり、骨法は淘汰されるべき敗者になってしまったのである。やがて堀辺は、「真の武道っていうのは資本主義的な理屈の中に投入された時、武道でなくなる」[400]と主張するようになり、「骨法の祭典」のような興行形式をとるイベントを開催しなくなった。それは、他流試合の拒絶を意味していた。しかし、それでも骨法は今も存在し、活動を続けている。堀辺の「何でも有り」の場で勝つことができない流派は滅びていくであろう、という予言が現実になることはなかったのである。

堀辺らの議論の下敷きになっているネオリベラリズムの理論もまた、その実現には、様々な困難を抱えていた。ネオリベラリズムが抱えている矛盾をギデンズは次のように指摘する。

---

398 近藤隆夫「編集後記」『'94 格闘技観戦パーフェクト GUIDE』週刊ゴング 4 月 10 日号増刊、日本スポーツ出版社、1994 年 4 月、p.178。

399 「骨法の理論と、リング上の現実。格通が書くべきことは･･･」『格闘技通信』No.165、ベースボール・マガジン社、1996 年 9 月 23 日、p.20。

400 堀辺正史、成松哲「堀辺正史　1000 年以上の歴史を持つ骨法　その師範が語る日本格闘通史」『プロレス・格闘技超“異人”伝』洋泉社、2006 年、p.79。

> その反面、ネオリベラリズムは内部《矛盾》をきたし、この矛盾は、ますます見た目にも明らかになっている。ネオリベラリズムは、一方で伝統に対して反感をいだいている――また、事実、市場のもつ力と攻撃的個人主義の促進の結果として、至るところで伝統を一掃する主要勢力のひとつになっている。他方、ネオリベラリズムは――国民社会や、宗教、ジェンダー、家族の領域で――その正統性のために、また保守主義にたいする愛着ゆえに、伝統に《依存》していく。これらの領域でのネオリベラリズムによる伝統の擁護は、適切な理論的根拠や説明を何も備えていないため、通常、原理主義のかたちをとる。「家族の価値」をめぐる論争が格好の例である。市場ではリベラルな個人主義が君臨すると想定されており、市場の活動範囲は、著しく拡大されるようになる。とはいえ、市場型社会の見境のない拡大は、原理主義を装うネオリベラリズムが診断を下し、激しく反対するように、家族生活に極めて破壊的な影響を及ぼす最も重要な勢力である。このような状況は、実際にはいろいろな要素の不安定な寄せ集めである。[401]

ギデンズの言うネオリベラリズムの矛盾とは、既存の規制を排除するラディカルな抵抗者であることと、伝統的な価値観の体現者であることの分裂である。ネオリベラリズムは、経済活動の場では様々な制約を撤廃しようとし、国民社会や宗教、ジェンダー、家族の領域では、逆に制約を強めようとする。ネオリベラリズムが持つラディカルさと保守性は、局面ごとに使い分けられる二つの仮面のようなものであり、常に分裂の危機を抱えている。

２－１．「戦い」の場と家族の領域を一致させるちゃぶ台のイメージ

骨法の理論やネオリベラリズムの主張は、説得力を持った議論として通用していたにも関わらず、その実践には多くの困難がつきまとう。逆に言えば、これらの議論が理想通りの展開をすることができたのは、格闘マンガという虚構の世界の中だけであった。格闘マンガの主人公は骨法の選手のような敗北をすることはない。格闘マンガの「戦い」は、基本的には作者の想定通りに展開するからである。また、ネオリベラリズムのように分裂の危機にさらされることもない。ネオリベラリズムが持つ顔が二つの仮面に分裂してしまうのは、ネオリベラリズムの想定する世界が、ラディカルさが求められる市場の領域と、保守性が求められる家族の領域とに分裂しているからである。しかし、格闘マンガでは、全ての領域は「戦い」によって一致させられる。

格闘マンガにおいて、「戦い」というものを人と人との最も熱い絆が実現される場としたことの意義は、絆という概念を用いることで、人間が関わる全ての領域を「戦い」の場として語ることが可能になったことにある。絆の観念は、人間関係が存在する領域ならば、どのような領域であっても発生しうるものである。そして、人間が複数存在する場には、

---

401 ギデンズ、アンソニー（松尾精文・立松隆介訳）『左派右派を超えて　ラディカルな政治の未来像』而立書房、2002 年、p.21。

必ず人間関係が発生する。つまり、「戦い」と絆の同一化によって、人間が活動する全ての領域を「戦い」によって語ることが可能になる。「市場原理」が家族という領域に入り込むには様々な困難があるのに対し、絆を実現する「戦い」は家族の領域にも容易に入り込むことができる。

「戦い」が家族の領域に入り込んだ最も極端な例が、「バキ」シリーズの、刃牙と勇次郎の関係であろう。主人公、刃牙による最強の希求は、父、勇次郎と決着をつけるためのものであり、二人の「戦い」は、「親子喧嘩」という父と子のコミュニケーションに帰着する。そのため、二人の最終決戦には、家族の食卓のイメージが繰り返し出現することになった。

「バキ」シリーズの「戦い」では、「イメージ」が大きな役割を果たす。「イメージ」は、最初はイメージトレーニングという形で登場した。敵をイメージし、そのイメージを相手に仮想の戦いを行うというこのトレーニングは、現実のスポーツ選手も行うものである。しかし、刃牙が持つ相手をイメージする力は、普通の人間には及びもつかない強力なものである。そのため、彼がイメージトレーニングを行うと、傍に居る者には彼が戦っている相手の姿が見え、刃牙の身体には、敵によって加えられたダメージが浮き上がる。

この、「イメージ」を作り出すという行為は、トレーニングの手段から、やがて、自分がイメージした通りに体を動かすという「戦い」の手段に発展していく。自分の身体を水のように柔軟に動かすために水をイメージするということは、現実のスポーツマンも行うことである。だが、刃牙や勇次郎がそれを行うと、そのイメージする力の強力さゆえに、その「イメージ」が本人にだけではなく、対戦相手や第三者の眼にも見えるものとなる。刃牙や勇次郎は、水は勿論のこと、人よりも巨大な昆虫や、トリケラトプスなど、いろいろなものに変身しながら戦う。二人の「戦い」を見る者たちは、次々と現れる様々なイメージに驚愕する。二人の最終決戦は路上で行われたが、地上最強の親子が戦うという噂が評判になり、大観衆が現場に押し寄せ、TV が全世界にその戦いを実況中継することになる。全世界の人々は、二人が次々と繰り出す「イメージ」の奔流に驚愕する。

「戦い」は、その場で足を止めて真正面から拳をぶつけあう殴り合いへと発展する。その殴り合いは父と子の触れ合いだとされる。

見えているのか・・・・・・・・・

聴こえているのか・・・・・・・・・・・・

父の肉体(にく)を打つ拳・・・・・

拳にあたる　父親の確かな感触・・・

痺れ続ける拳のみが

父と我が身を繋ぐ唯一の絆

打っているのか・・・？

俺は・・・・・・

打ち返されているのか・・・・・・・・・？

俺は・・・・・

せっかくの

触れ合いじゃないか

“打つ”ように打ったんじゃ勿体ねェよ・・・

そう・・・

抱擁しめるようにね

打ち込むんだ・・・[402]

全身を勇次郎に破壊された刃牙はついに地面に倒れてしまう。だが、闘志は衰えない。肉体は動かないが、刃牙の心の中の「イメージ」だけがなおも勇次郎に襲いかかる。それを見た、勇次郎は「もういい」と言うと、パントマイムで味噌汁を作り出す。勇次郎のパントマイムは、それまでのイメージトレーニングや水や怪物をイメージした攻撃と同様に、それを見た全ての人間に豆腐の味噌汁のイメージを想起させる。勇次郎は、「イメージ」の味噌汁を「イメージ」のちゃぶ台の上に置く。そして、勇次郎は、刃牙をよく戦ったとねぎらい、夜食の席に着くようにと促す。（図 73）

図 73：二人の前に出現した「イメージ」のちゃぶ台と味噌汁、板垣恵介『範馬刃牙』37 巻、秋田書店、2012 年、p.176。

[402] 板垣恵介『範馬刃牙』37 巻、秋田書店、2012 年、p.112。

刃牙は父に感謝しながら夜食の席につき、「イメージ」の味噌汁を口にする。そして、美味しいが少ししょっぱいと言う。そんなはずはないという勇次郎に、刃牙は自分で味をみろという。「イメージ」に味などあるはずが無い、と勇次郎が答えた瞬間、刃牙はちゃぶ台をひっくり返す。そして、勇次郎に「救われたなあ」と言う。それを聞いた勇次郎は、自分の作った味噌汁がしょっぱかったことを認める。そして、そのこと指摘されて動揺し、思わず「イメージ」には味などないと嘘をついてしまったのを、刃牙がちゃぶ台をひっくりかえすことで救ってくれた、と語る。彼は、自分を救ってくれた刃牙に対して次のように言う。

> 強さの最小単位とは
> “我が儘を通す力”“意志を通す力”
> 貴様はこの俺を　地上最強を炊事場に立たせた
> 我が儘というなら　これ以上はあるまい
> ここに‥‥‥‥地上最強を名乗れ[403]

だが刃牙は、自分が父に殴り倒されたことを指摘し、この「戦い」は自分の負けだと言う。1992 年の『グラップラー刃牙』の連載開始から、2012 年の『範馬刃牙』の終結まで、20 年にわたって描かれてきた二人の「戦い」は、父が息子に「地上最強」の称号を譲り、息子が父に対し敗北を認めることによって決着がついたのである。

この二人の「戦い」は、「地上最強」という称号の父から息子への継承の儀式であったということができる。この「地上最強」の継承は、同時に、一つの家族における父権の継承の儀式でもあった。二人の「戦い」が最終的に食事の真似事になったことがそのことを端的に象徴している。勇次郎は「強さの最小単位」を「我が儘を通す力」「意志を通す力」だとした。その力は、人に自分のための食事を作らせるという行為によって実証される。人に食事を作らせる権力とは、家父長制度下における父親の権力に他ならない。勇次郎が炊事場に立ち息子のために食事を作るという行為は、家父長の権力の放棄を意味する行為であり、息子は、その食事が並べられた食卓をひっくり返すという行為によって、自分が新たな家父長になったことを示したのである。

「バキ」シリーズにおいて、「最強」であることは、全ての男が本能的に憧れ、目指すものであるとされてきた。この結末は、「最強」であるとは「父親」である、ということだと示した。その「父親」とは、人に食事を作らせ、それが気に入らなければそれをひっくり返す専制的な存在である。「バキ」シリーズの「戦い」は、様々な社会的良識やタブーを「最強」の追及の前では無意味なものとして排除してきた。しかし、その追求は最終的には、家父長制的な家族制度へと回帰する。父は息子が自分を越えたことを認め、息子は自分が父には勝てなかったことを認めるという結末は、父の息子に対する権威を維持しながら、

---

403 同書、p.202。

息子にその権力を委譲しなければならない家父長制にとって、理想の結末だといえよう。

「戦い」は理想の絆の実現であるという想定の下に、一切の規制を排除した場で「強さ」を追及し続ける行為は、ここに、伝統主義的な家父長制の実現と同一化する。伝統的な価値観を体現するラディカルな抵抗者という格闘マンガの主人公像は、ここに完成し、格闘マンガの主人公は「ボラー」の恐怖から完全に解放されることになる。刃牙と勇次郎の「戦い」は、大勢の人の前で行われ、TV やネットによって全世界に中継された。二人が作り出す様々な「イメージ」は、全世界の人々に目撃され、人々はそれに熱狂し、感嘆する。そして、二人が最後に作り出す味噌汁の「イメージ」、ちゃぶ台の「イメージ」、そして、ひっくり返されるちゃぶ台の「イメージ」もまた、全世界の人々によって共有される。この「イメージ」の共有により、二人は、人類がたどりついた究極の父子の姿として、全世界の人々によって支持されるのである。

２－２．理想の絆が実現されるユートピアの誕生

「戦い」の場を絆が実現される場とみなすことは、「戦い」の場を全ての願望が実現される理想の場所へと変えることになる。ササキバラは、「女性」以外の「価値」は 70 年代頃を境に次々と消失したとするが、その指摘は正確ではない。消失せずに残ったものは「女性」ではなく「絆」である。「女性」は「絆」の存在を示す機能を持っているがゆえに「価値」として認識されるのである。人間関係の中でも、男と女のつながりは最も重要なものであり、異性愛秩序によって成立する現代社会では、異性に愛されることは自分が他者とのつながりを持った存在であることの証明となる。その証明は、自分が他人から必要とされる存在であることの証明でもある。そこには、他者に必要とされることによって自分肯定感を獲得するという自己愛のメカニズムが機能している。女性との絆を持つことによって、男性は、この世界に自分の居場所を獲得することが可能になるのである。

現代は、人と人とのつながりが希薄になったといわれる時代である。その喪失感により、他者と自分との間の絆をいかにして構築するかが、個人にとって大きな問題となっている。そのため、マンガやアニメは、様々な手段による絆の生成と強化を図るようになった。マンガ・アニメのファンによる「美少女」に対する固執もその一例であり、格闘マンガもまた、そのような絆の生成と強化を図ってきたジャンルの一つである。そして、格闘マンガは、少年マンガの「戦い」の中に存在し続けていた「最強」に対する希求と、その「最強」を保証するものである暗黙の法とを、男の間の絆とみなすことにより、作品の中にひじょうに濃密な人と人とのつながりを作りだすことに成功したのである。

こうして、最強を求め続ける行為は一つのユートピアを生み出すことになった。このユートピアでは、葉子が直面したような矛盾や葛藤に登場人物たちが悩むことはない。ホセのような暗黙の法と相容れない価値観を持つ者は弱者（＝敗者）として排除され、登場人物たちは、同質の者同士による両思いを繰り返し続ける。格闘マンガが実現したものは、

失恋のありえない恋愛だといえよう。

２－３．レオンの死が生み出す「戦い」に対する懐疑

だがそのことは、人間同士が傷つけあうことによって発生する悲劇や、最強を求める行為がボラーのような怪物を生み出す恐怖を、格闘マンガが解消できたということを意味してはいない。それらの問題は、単に認識されなくなっただけであり、存在しなくなったわけではない。戦うマンガ・アニメの格闘技化と、その極致としての格闘マンガの発展は、本来、様々な要素が錯綜するはずの「戦い」から、その一側面に過ぎないはずの要素を抽出し、それに全てを従属させた。その従属は、「戦い」をリングで向かい合う男二人の関係性の中に閉じこめることで、「戦い」によって生じるはずの無数の問題を、読者の認識の外に排除した。しかし、「戦い」が犠牲を生み、その犠牲を読者が許容することができなかった時、「ボラー」は変わることなく存在していたという事実が明らかになるのである。

『修羅の門』のレオンが死亡した時、読者から抗議の手紙が来て、川原正敏はショックを受けたという。

> 『なぜレオン・グラシエーロを殺す必要があったのだ？』
> 『殺人者が一番強い‥‥などと、言わないでほしい』
> ‥‥といった手紙を貰った。
> 　ファンレターというものは、けして（ママ）作者が望んでいるような事ばかり書いてくれるものではないという事は分かっている。批判や要望といったものは作者が予想しないところから現れるものであり、お金を出してその作品を読んだ方であれば何を言うのも自由なことは、誰より知っているつもりであったのだ。が‥‥正直に言ってこれはこたえた。[404]

川原は、レオンが死ぬには必然性があったと主張し、その理由を二つあげている。一つは、『修羅の門』が、武道は人を殺すためのものではなく人を生かすためのものだとする「活人拳」に対するアンチテーゼだ、ということである。人を傷つける技を伝承するものである武道と、人を殺してはいけないという社会の良識とを一致させる「活人拳」は、川原にとって説得力に欠けるものであった。「活人拳」を描くことでレオンの命を救うことは逃げにしか過ぎない、と川原には感じられたという。もう一つの理由は、レオンの願いが自分の全てを賭けて勝利を目指すことであった以上、彼の「戦い」の結末は死以外にはありえない、ということであった。

> 　物語上のつじつま合わせで言えば、『四門』を九十九があけた時点で終わらせる事も、あの通りの展開で、試合後病院のベッドでレオンが意識を取り戻す‥‥といった結末もあり得たのだ。だがレ

[404] 川原正敏『修羅の門』31 巻、講談社、1997 年、p.230。

オンは死んだ‥‥、それはもしレオンが病院のベッドで自分がまだ生きているという事を、そして自分が敗れたという事を知った時に、どれほど後悔しただろうか‥‥という事を、僕は思ったのである。

もしあの時、レオンがもてる力の総てを賭けてタックルに行かなければ、レオンは死ぬ事はなかったのかもしれない。彼が半端なタックルを仕掛けていれば、九十九もまた全力で応えはしなかった、いや出来なかったはずであるから。しかしそうであればまた、レオンが勝利する確率も無かったはずである。

レオンは勝てる確率が１％であっても‥‥自分が９９％死ぬだろうとわかっていても、全力で‥‥たとえ周りからふらふらのタックルに見えようと‥‥勝利する確率に賭けて向かったのである。故に、『玄武』を受けた体がすでに死以外を望めなかったからかもしれないという事実を措いても、僕にはレオンに死以外の結末を描くことは出来なかったのだ。

さすがにここに書いた事を、すべてマンガで読みとってもらえると思うほど、身の程知らずなわけではない。力不足は誰よりも自分自身が知っている。が、それにしても冒頭のファンレターには参ったのである。[405]

川原の主張は、二人の勝負が死を覚悟してでも勝利を目指す「真剣勝負」であったことを指摘し、それゆえにレオンの死には必然性があるとするものである。川原にとって、レオンの死に対する読者からの抗議は、「僕が 10 年かけて言いたかった事が伝わらない」[406]ことを意味するものでしかなかった。

しかし、問題はレオンに死ぬ必然性があったかどうかにあるのではない。問題は、愛すべき人物であったレオンが死んでしまったという事実そのものにある。全てが川原の主張通りであったとしても、愛すべき人物であるレオンが死んでしまったという事実に変わりはない。もし、「戦い」の結末が死であることを必然とするならば、愛すべき人間を死に追いやることを必然にしてしまうような「戦い」を、人はなぜ行わねばならないかが疑問として浮上してくるのが当然だといえよう。そのような疑問が浮上してきた時、それまで主人公を応援してきた者たちにとっても、主人公はおぞましい「殺人者」＝「ボラー」にしか見えなくなってしまうのである。

抗議者たちの限界は、川原が考えるような「伝わらない」ことにあるわけではない。彼らの限界は、自分の中で発生した「ボラー」に対する嫌悪感を、『修羅の門』で行われてきた「戦い」がもともと間違ったものなのではないか、主人公が追及してきた「最強」という価値観自体が歪んだ欲望の産物に過ぎないのではないか、という懐疑へと発展させられないことにある。だが、そのような懐疑を生み出させないシステムの構築こそが、格闘マンガが目指してきたものであり、その追求の結果として生み出されたのが、『ジョー』以後の格闘マンガだったのである。

---

405 同書、p.232。
406 同書、p.233。

このことは、『修羅の門』と手塚の「地上最大のロボット」とを比較することでより明瞭になる。手塚の「地上最大のロボット」もまた、格闘マンガ同様に男たちが最強の座を巡って一対一の決闘を繰り返す物語であった。しかし、「地上最大のロボット」で、プルートウが死んだ時に作品を支配する感情は、「戦い」は犠牲以外の何も生み出さなかったという虚無感である。その虚無感は、アトムに「恨みも無いのに何故ロボット同士が戦わねばならないのか」という疑問を抱かせる。その問いは、「戦い」とそのもの、そして、「最強」という価値観に対する懐疑といえよう。アトムの問いに対する「それは人間のせいではないか」というお茶の水の答えは、「最強」という価値観が、人間が生み出した歪んだ欲望の産物にしか過ぎないことの指摘である。「地上最大のロボット」では、作中で「戦い」に対する疑問が発生し、それが、「最強」に対する懐疑へと発展していく。そのダイナミズムが、「地上最大のロボット」という作品を人々の記憶に残るものとしたのである。

一方、『修羅の門』でレオンが死んだ時に、人々の中からまき起こったのは、素晴らしいものを見せてもらったという満場の拍手である。それは虚無感と正反対のものである。「戦い」における犠牲は、その「戦い」が「真剣勝負」であり、彼らが「本物の戦士」であることの証である。「本物の戦士」であることは現代において失われた価値であり、その尊さゆえに彼らは褒めたたえられる。「戦い」に対し懐疑を抱き、拍手をおくることができない者は、人間にとって大切なものが理解できない者とみなされ否定される。

「地上最大のロボット」が、「戦い」に対して発生した懐疑を、作品の更なる発展の原動力としたのに対し、『修羅の門』は、そのような懐疑を、作品そのものの否定とみなして排除の対象とする。格闘マンガの世界は、異質なものを排除してユートピアに自閉することによって維持される。それは、格闘マンガの持つ限界だといえよう。しかし、「戦い」の連続によって作品を成立させる少年マンガにとって、必要なのは「戦い」に対する批判ではない。必要なのは、「戦い」の正当化である。その正当化の論理は、「戦い」によって発生する犠牲を懐疑に発展させずに、逆に、次の「戦い」に対する欲求へと転化させるメカニズムとして機能するものでなければならない。格闘マンガのユートピアとは、そのメカニズムによって全てが支配された作品世界なのである。

少年マンガは、犠牲を次なる「戦い」に対する欲求へと転化するメカニズムを探求し続けていたのであり、格闘マンガは、その探求が行き着いた一つの到達点である。矢吹ジョーの生き様は、自らを犠牲に捧げることによって自分の目指すユートピアの絶対性を他に対して示すものであった。ジョー以後の戦士たちは、ジョーの指し示したユートピアを所与のものとして受け入れ、ユートピアの外側にあったものの価値を忘却した。少年マンガにおける「最強」の希求は、戦うことに対する様々な抵抗や問題の提起を切り捨てたのである。しかし、その抵抗や問題提起こそが、本来、少年マンガの世界を豊かにしてきたものであった。格闘マンガのユートピアでさえ、もともとは抵抗や問題提起をいかにして解決するかという課題に対する答えとして生まれたものなのである。「最強」の希求によって獲得された成果は、失ったものに比してあまりにも小さいと言わざるをえない。だが、そ

こで獲得された濃密な人と人とのつながりは、失ったものの大きさをその快楽によって忘却させたのである。

第４章　サイボーグマンガにおける展開

４章１節　ボラーであることの自覚と平和という価値観

１．人間と非人間の二重性を生きるサイボーグたちの「戦い」

格闘マンガは、「戦い」の歓喜によって自身が「ボラー」であることを忘却し、「戦い」に対する懐疑を物語から排除していった。それに対し、自身が「ボラー」であることを強く意識し、「戦い」に対する懐疑を積極的に作品に取り込むことで、物語を構築するジャンルがサイボーグマンガである。

格闘マンガの登場人物たちが持つ超人性は、彼らが生まれながらに持っている自然の肉体から生まれたものである。それに対し、サイボーグマンガの主人公たちが持つ超人的な能力は、後天的に与えられた機械の肉体に依拠するものである。そのため、サイボーグマンガの主人公たちは、「戦い」で自分の能力を使う度に、自分が自分本来の身体を奪われてしまった存在であることを意識させられることになる。格闘マンガの登場人物たちは、自分の本質と自分の肉体の一致を何の疑いもなく信じることができる。だが、サイボーグマンガに登場するサイボーグたちにとっては、自分の本質と自分の肉体は永遠に対立し続けるものである。

サイボーグマンガの最も初期の作品であり、サイボーグという言葉を一般に普及させた石ノ森章太郎の『サイボーグ００９』の主人公たちは、ブラックゴーストと呼ばれる武器商人たちによって作られた次世代兵器であった。彼らは、自由と平和を求め、ブラックゴーストから脱走する。その時、彼らは、自分たちを機械の体に改造した科学者たちと次のような会話をする。

科学者Ａ　うらぎりものっ
恩しらず
親不孝ものめらーっ
００４　恩しらず？
親不孝もの？
科学者Ｂ　そ　そうだ　おまえらのからだに　すぐれた力をつけてやったわしたちは…………
科学者Ｃ　親も　どうぜん　…………
００４　フフフフ
フフ‥‥　フハハハハハハ‥‥‥
親だってよ　ワハハハ‥‥
親が子どものからだを…………

こんな改造人間にするかよ
ふざけんないっ[407]

格闘マンガの登場人物たちが自分の肉体に対して宗教的とも言える信頼感を持ち、自分の他者に対する絶対の優越の根拠をそこに求めるのに対し、サイボーグたちにとって自分たちの肉体は肯定することができないものである。それゆえ、サイボーグたちの戦いは、劣等感と鬱とに彩られることになる。

００９たちは、自分が人間離れした怪物だという自覚を持った上で、自分はあくまでも人間でなければならない、という決意を抱いて戦い続ける。そのことは、００９たちに、常に人間と非人間の二重性の中で生きていくことを強制する。そのため、彼らの武器商人ブラックゴーストとの「戦い」もまた二重性を持つものになる。彼らの「戦い」には、戦争を引き起こそうと企む悪を打ち砕くことで、平和を求め続ける人間に自分を位置づけるという意味がある。しかし、その「戦い」で発揮される彼らの能力は、彼らが人間ではない戦闘用の機械であることを証明してしまうのである。

このような二重性は、石ノ森章太郎以後のサイボーグを題材としたマンガにも引き継がれる。『GUNSLINGER GIRL』の少女たちの場合、彼女たちは外見的には完全な少女であるが、彼女たち自身は、自分が少女として扱われれば扱われるほど、自分はただの怪物に過ぎないのだ、ということを意識せずにはいられなくなる。第 5 話「エルザ・デ・シーカの死（後編）」で、担当官のジョゼと共に休暇を過ごすためにシチリアの別荘に来たヘンリエッタは、ジョゼに銃をとりあげられる。休暇の間だけでも普通の少女としての生活をさせてやりたい、というジョゼの配慮であるが、ヘンリエッタが感じるのは、むしろ、自分のよって立つべき場所を失った不安である。彼女は別荘を訪ねてきたガブリエリに、みんなが自分に普通の女の子になれと言うけれど、人を殴り殺せるほどの力を持ち、傷ついてもその傷はすぐに治り、痛みすら感じない自分が普通の女の子であるわけがない、と訴えるのである。

ヘンリエッタは、愛するジョゼのために戦い続けるが、彼女は戦えば戦うほど、自分が「すごい力持ち」で「痛みも感じない」化け物であることを自覚せざるを得ない。「戦い」の勝利は、彼女に自分は普通の女の子なんかではないという自覚を与え、その自覚が、怪物である自分がジョゼの役に立つ方法は、ジョゼのために戦って勝利すること以外には無いのだ、ということを彼女に教えるのである。

『サイボーグ００９』の二重性と『GUNSLINGER GIRL』の二重性は、どちらも、その肉体に起因するものである、という点で同質である。しかし、『サイボーグ００９』におけるサイボーグたちの「戦い」と、『GUNSLINGER GIRL』の少女たちの「戦い」は、まったく性質が違うものである。『サイボーグ００９』では、たとえそれがロマンのようなものに過ぎないにしても、平和が訪れる日が想定され、その平和な世界で生きていく自分た

[407] 石ノ森章太郎『サイボーグ００９』第１巻、秋田書店、1966 年、p.81。

ちというものが夢見られる。００３ことアルヌールは、平和な時においてはパリのバレリーナである。彼女は、戦士である自分ではなく、バレリーナである自分こそが本当の自分であると考えている。そのため、「地底帝国ヨミ編」で、再びブラックゴーストが彼らの前に姿を現した時も、彼女は「戦い」に身を投じることを激しく拒絶する。

> ぜったいいやよっ
> また　また‥‥　また殺しあいなんて！
> やっとパリス＝バレエホールのぶたいでおどれたというのに‥‥‥‥
> あんまりだわ！　あたしはぜったいいかないわ[408]

彼女の気持ちは、サイボーグたち全員の気持ちでもあった。「地底帝国ヨミ編」で再び集まったサイボーグたちのチームワークはちぐはぐなものであった。それは、少しでも早く「戦い」を終わらせて本来の自分に戻りたいという気持ちが、それぞれのスタンドプレーを生みだすからである。それが結果として全員のピンチを招く。

> **００３**　こんなことになったのも　チームワークがとれてないからよっ
> みんな　ばらばらに行動してるからよっ
> **００９**　‥‥‥‥　‥‥‥‥
> チームワーク？
> **００３**　そうよ！　チームワークよ
> 幽霊島（筆者註：サイボーグたちが作られたブラックゴーストの基地）から　にげ出したころのあたしたちはよかったわ
> ほんとうにチームワークがとれていた　‥‥
> それなのに　いまはどう？　みんなばらばらじゃない
> これじゃ　こんどのおそろしい　敵に勝てるはずがないわっ
> **００９**　‥‥‥‥　‥‥‥‥
> そうかっ　チームワークか‥‥
> そういえば　たしかに‥‥
> いったい　なぜだろう？　なにが　げんいんかな？
> **００６**　みんな　しあわせになったからだよ
> **００３**　え？
> **００９**　しあわせに‥‥？
> **００６**　‥‥みんな自分の生活を手にいれてしまったからだ
> **００９**　なるほど自分の生活か‥‥[409]

---

408 石ノ森章太郎『サイボーグ００９』第５巻、秋田書店、1967 年、p.83。
409 同書、p.177。

しかし、『GUNSLINGER GIRL』の少女たちには、このような平和な時の自分、平和な時間の中での自分の幸せな暮らしというものが根本的に存在していない。彼女たちには、平和な時の自分というものを想像することがまったくできない。銃を取り上げられたヘンリエッタが感じるのは、つかの間の憩いではなく、自分のアイデンティティを取り上げられた不安である。戦うことだけが己の存在意義となっている彼女たちのあり方は、アンジェリカに最も極端な形で現れる。彼女は最も早期に機械の体に改造された少女である。そのため、改造に伴って使用される薬の副作用の症状も深刻である。彼女は、入退院を繰り返すが、その度に行われる条件付けによって自分の記憶を次々と失っていく。彼女の担当官であるマルコーは、彼女と初めて会った時に、手術の不安に怯える彼女のために『パスタの王子様』という創作童話を作る。マルコーが『パスタの王子様』を彼女に語って聞かせる日々は、彼女とマルコーにとって、最も平和で、最も幸せな日々であった。しかし、その幸せな日々の記憶を、彼女は改造された体を維持し続けるための治療を受ける度に失っていく。彼女とマルコーの間の絆であるはずの『パスタの王子様』も、彼女はすぐに忘れさってしまう。そのことに耐えきれないマルコーは、彼女に対して冷たい態度をとるようになる。

ビアンキ（筆者註：アンジェリカの担当医）　逆にお前を無理矢理呼んだのは
かつてのアンジェリカへの興味を取り戻す為だ
昔あったあの熱意はどうした？
マルコー　ビアンキよ―――
俺が何故こうなったかなんて一緒にやってきたお前ならわかってるだろう？
俺が苦労してあの子に色々教えてやっても‥‥
義体技師が
「条件付け」担当医が寄ってたかってすぐに忘れさせちまう！
お前は医者だから職業意識で誤魔化せるかもしれんがな
あの子らの担当官になっても同じ事が言えるのか？[410]

アンジェリカは、マルコーの態度が冷たくなっても彼に尽くし続けようとする。しかし、そのために彼女がとることができる行動は、彼のために銃を取って戦うことだけである。彼女は入院中のベッドの上でも銃の分解と組み立ての練習をする。

トリエラ　（銃をアンジェリカに渡す）はい頼まれた物を持ってきたよ
そんなに退屈だったの？
アンジェリカ　しばらく触ってないと何か不安で

410 相田裕『GUNSLINGER GIRL』２巻、メディアワークス、2003 年、p.131。

（銃を組み立てながら）退院したらすぐに再訓練するでしょ？
そうしたら　たぶん目隠し分解から始まるだろうし‥‥

トリエラ　なんだ‥‥　ばっちりじゃない
どうしたの？

アンジェリカ　心配だったけど‥‥
組み立て方は　すっかり覚えているんだね
楽しいことも　哀しいことも‥‥
大切なことは　かんたんに忘れちゃうのにね[411]

彼女の平和と幸せは、担当官による支配によって全て消去されてしまう。それは、支配される側である彼女にとって不幸なことであるだけではなく、支配する側である担当官にとっても不幸なことなのである。

『サイボーグ００９』のような、自身は「戦い」の渦中にあっても、心は平和を目指し続けるというヒーローのあり方、戦争のために作られながらも、自分たちの本質は平和にあると信じ続けるヒーローのあり方は、1960年代に生まれたヒーローたちが共通して持っているものだとササキバラ・ゴウは言う。

> たとえばおたく世代を育んだ中心文化のひとつであるテレビアニメを見てみると、そこには、数多くの正義のヒーロー達がひしめいている。中でも、そういうアニメ作品のフォーマットを作り上げた六〇年代のテレビアニメを実際に見ていくと、そこに登場するヒーローたちが立ち向かっている悪は多くの場合「戦争」であり、彼らの守るべきものは「平和」だということに、いまさらながらに気づかされる。
>
> 日本で最初の巨大ロボットものテレビアニメ「鉄人２８号」（一九六三）は、もともと旧日本軍が命じて開発されたロボット兵だった。少し遅れて始まった「エイトマン」も、ある国（原作ではアメリカ合衆国）の軍事研究所で作られた実験ロボットだ。「ビックＸ」はもともとナチスの開発した新兵器であり、「サイボーグ００９」は、冷戦下の戦争商人たちが儲け口として新たな戦争を起こすために開発したサイボーグ戦士たちだった。戦争という現実が、これらのヒーローたちを生み出したのだ。彼らは戦争を目的に作られた「兵器」であり、そのような出自を乗り越えて能力を「平和」のために使う使命を持っている。「戦後」という意識がまだ色濃く、ベトナム戦争が泥沼化していった六〇年代のヒーローたちの「正義」を担保していたものは、戦争という巨大な現実の向こう側に見られていた「平和」だった。この時代の作り手にとってそのような発想は特別なことではなく、ごく自然な、広く共有されていた認識だったと思われる。[412]

---

[411] 同書、p.68。
[412] ササキバラ・ゴウ「おたくのロマンティシズムと転向　「視線化する私」の暴力の行方」『新現実 Vol.3』角川書店、2004年5月、p.153。

ササキバラは、60 年代のテレビアニメのヒーローたちは、「『戦争』と『平和』というリアリティ」[413]を足がかりにすることで、自分たちの活躍を可能なものにしていたと指摘する。しかし、この「『戦争』と『平和』というリアリティ」は、「戦後」という意識が薄くなり、ベトナム戦争が終結した 70 年代には希薄なものとなってしまう。正義の味方の戦う根拠もまた薄弱なものへと変わっていき、作品の内容もそれに伴って変化していく。

> ところが七〇年代に入ると、日本の世の中では戦争というリアリティが希薄化していく。特にベトナム戦争が終結して以降の世の中では、それが顕著だ。そして同時に、正義のヒーローたちの根拠も希薄化していく。「悪」は戦争という明瞭なリアリティを失って徐々に陳腐化し、戯画化していく。七〇年代ヒーローものは「マジンガーZ」を筆頭に、いかにも作り物めいた「悪」として敵を描くようになっていく。だからそれに立ち向かうヒーローたちの正義も、どんどん作り物めいていく。特に「海のトリトン」が、ヒーローの「正義」の根拠を最終回で崩壊させてしまったことは、象徴的な事件だった。これ以降、正義と悪は徐々に根拠を失って戯画化されていき、輝かしかったヒーローの活躍も、どこか嘘くさいものをただよわせる。または、暗い影をひきずるようになる。作品によっては、自分自身の「正義の暴力」の根拠を見失って、ヒーローとしての自己矛盾のドラマを展開していくようになる。（そのようなものはアニメに先行し、六〇年代後半から「ウルトラ」シリーズなどの特撮作品に表されていた）
> おたく世代が子供時代にうけとめていたヒーロー的なロマンは、七〇年代以降に徐々に「達成しえないもの」や「嘘にしかならないもの」へと変貌していくのだ。[414]

70 年代を通過し、2001 年に作られた『GUNSLINGER GIRL』では、「戦争」は終戦を夢見ることすらできない慢性的なテロの繰り返しへと変貌している。ヒロインたちが属する組織はテログループと戦い続けているが、その「戦い」は、テロの撲滅はおろか、対症療法にすらなっていない。平和とは無縁な、闘争の単なる一パーツとなってしまっている。組織は政治家の依頼を受けて、その政争相手の暗殺までも行う。そして、そのための道具として少女たちを使う。

ジョゼ　ジャン　それは例の大議員の依頼なのか？
ジャン　ああ
マスカール氏（筆者註：大議員の政争相手）はコンラート法改正の件で大議員と対立しているらしい
幸い彼はテロ批判に熱心だから犯行はテロリストのものと偽装する。
ヒルシャーとマルコーはうちの課員を使って準備してくれ
マルコー　わかった

---

413 同書、p.154。
414 同書、p.154。

課員Ａ　なあフェッロ‥‥　まるで俺たち悪人みたいだな

ジャン　犯人は今　エルザ・ラウーロ組が用意している所だ

フェッロ（白人女性）　みたいじゃなくて実際そうなの

課員Ｂ（黒人男性）　「汝の隣人を愛せ」って　あんたらの神様は言ったんじゃなかったの？

フェッロ　相手も愛してくれるとは限らないもの[415]

マスカールの暗殺はリコという義体が実行する。彼女は、マスカールが泊まっているホテルに下見に行った時に、エミリオというポーターに会う。彼はリコに一目惚れし、リコも彼に好感を持つ。しかし、暗殺を実行した後に犯行現場から出てきた所をエミリオに見られたリコは、エミリオを躊躇もせずに射殺してしまう。

だが、正義も平和も持ち得ない彼女たちの「戦い」は、ある一点で『００９』のサイボーグたちの「戦い」とその目的を共有する。それは、彼女らの「戦い」もまた自己規定の一種である、ということである。自分が何者であるかを自明のこととして証明してくれるはずの自然の肉体を奪われてしまった彼ら、彼女らは、戦うことによってのみ自分というものを維持し続けることができる。『００９』のサイボーグたちは戦争を引き起こそうとする者たちと戦うことによって自身が平和を愛する人間であることを証明しようとする。一方、『GUNSLINGER GIRL』の少女たちは、命令通りに対象と戦うことによって自分が担当官のかけがえのない妹であることを証明しようとする。どちらも「戦い」の目的は、自分が何者であるかを証明することなのである。ただし、彼らが戦う対象はまったく正反対のものである。サイボーグたちは彼らに機械の体を与えた者たちに対して反旗を翻しているのに対し、少女たちは、自分に機械の体を与えた者たちのために我が身を犠牲にして戦っているのである。

２．失われた自分と与えられた名前

このような自己規定の問題は、具体的には名づけの問題として現れる。自分とは何者であるか、という問いに対する最も単純な答えは、「自分は○○である」と名前を言うことである。名前を持つことは自己規定の第一歩となる。『サイボーグ００９』では、ブラックゴーストは主人公たちを００１、００２というナンバーで呼ぶ。つまり、ブラックゴーストは彼らの肉体を自然の肉体から機械の体へと改造すると同時に名前をも奪ったのである。

２－１．『サイボーグ００９』における敵と味方の差異化の過程

「新ナチス」というエピソードでは、００７が００４を呼ぶときに名前を混乱するシーンがある。

---

[415] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』１巻、メディアワークス、2002 年、p.50。

おい　００４　死神！
じゃ　なかった　‥‥ハインリヒ[416]

００４は全身に武器が仕込まれた改造人間であり、死神とはその戦いぶりからつけられたニックネームである。そして、ハインリヒは、００４が改造される前、人間だった頃の名前である。ブラックゴーストから脱走した彼らが、ブラックゴーストにつけられた番号や、自分に与えられた戦闘能力に起源を持つニックネームから、自分たち本来の名前へと立ち戻ろうとしている過程が、００７の一言から読みとることができる。後に死神というニックネームはまったく用いられなくなり、彼らはお互いのことを番号か名前のどちらかで呼ぶようになる。ゼロゼロナンバーと呼ばれる彼らの番号は、ブラックゴーストによってつけられた商品番号であるが、彼らがブラックゴーストから脱走し、ブラックゴーストによってゼロゼロナンバーは裏切り者のナンバーであるとされた時、逆にその番号は彼らのブラックゴーストに対する抵抗と彼らの間の連帯感を示すための記号となる。彼らは、彼らを機械の体に改造した者たちを親として認めることは頑なに拒絶する。しかし、彼ら同士は自分たちが同じ体を持った兄弟であるという意識は持ち続ける。サイボーグたちがブラックゴーストに対して初めて反乱を起こした時、まだ、改造されたばかりで事情が飲み込めていない００９に、ゼロゼロナンバーたちは、自分たちは同じ仲間であり兄妹であるのだと呼びかける。

００３　００９！　あなたにはなんのことだがわからないでしょうけど‥‥‥‥
００８　われわれを　しんじてくれ！
００２　きみは　われわれの仲間だ！
００１　ソウダヨ　ワレワレト　キョウダイダ　００９[417]

また、裏切り者を始末するための暗殺者として、ブラックゴーストが００１０をおくりこんで来た時、００３は００１０に次のように呼びかけるのである。

まって　００１０！
あなたは　だまされているのョ
黒い幽霊団は　おそろしい目的をもった悪人たちのグループよ
かんがえなおして！　あなたは　‥‥‥‥あたしたちの兄妹じゃない！[418]

---

416 石ノ森章太郎『サイボーグ００９』第２巻、秋田書店、1966年、p.179。
417 石ノ森章太郎『サイボーグ００９』第１巻、秋田書店、1966年、p.80。
418 同書、p.239。

サイボーグたちは、抑圧者から押しつけられた自分の身体を自分たちの連帯の根拠としている。そして、その連帯を抑圧者に対する抵抗を実現するための足がかりとしている。抑圧者に押しつけられた自分のあり方を、逆に本来の自分を取り戻すための根拠にするというアイデンティティポリティクス、いわゆる、「マイノリティの戦略」がここにおいて自然発生しているのである。そしてこの時、倒すべき悪は、自分たちの連帯の外側に居る、自分たちとは異質な者たちだと規定されることになる。敵と味方の差異は、時と場合によっては、人間と非人間の差異とされることもある。

「地底帝国ヨミ編」で、００９は自分たちをサイボーグに改造したブラックゴーストの幹部スカールと対峙する。首がもげても死なないスカールに００９は、この男はロボットなのか、と驚く。しかし、スカールは自分もまたサイボーグなのだと００９に語る。首がもげても死なないのは、自分が００９よりも新型のサイボーグだからだと説明する。自分は００９よりも優れていると勝ち誇るスカールに対し、００９はスカールをただのロボットだと言い放つ。

００９　‥‥‥‥おまえはやっぱりロボットさ
サイボーグじゃない
スカール　なにっ？
００９　みにくいしわだらけの脳みそたち（筆者註　ブラックゴーストの首領たちのこと。彼らは脳みそだけの存在である）にあやつられているだけのロボットさ！
サイボーグなら　すくなくともまだ半分は人間だ
だがおまえは　その姿と同じように‥‥‥‥血もにくもない骨だけのロボットだ[419]

サイボーグたちは、もともと悪によって作られた兵器であり、肉体的には敵とまったく同じ身体を持った存在である。しかし、彼らは平和というものに自分たちの根拠を置くことによって、武器商人であるブラックゴーストと自分たちの間に境界線を作り出す。彼らの「戦い」は、自分たちと敵との違いを明確に区切るためのものとなる。００９とスカールはどちらもブラックゴーストに作られたサイボーグである。しかし、その同質性は自分の「戦い」の根拠をどこに置いているのかという違いによって否定され、自分たちと敵の間の差異は、人間と非人間（＝ロボット）という形で明確化されるのである。

２－２．『GUNSLINGER GIRL』における敵と味方の同質性

『GUNSLINGER GIRL』においても、名づけの問題は重要な要素である。全ての記憶を奪われた少女たちに対して、担当官が最初にすることは、名前をつけてやることである。二人の関係は、担当官が少女たちに自己規定の手段を与えることから始まる。過去の記憶

[419] 石ノ森章太郎『サイボーグ００９』第６巻、秋田書店、1967 年、p.212。

を全て失っている少女たちにとって、自分とは何かという答えは、担当官のつけてくれた名前の中にしかない。そのため、彼女たちにとって、傷つかない身体をもって、自分に名前をつけてくれた担当官のために戦い続けることだけが、自分が自分であり続けるための唯一の手段となる。

『サイボーグ００９』では、名前の重要性という問題は、自然の肉体を奪われたサイボーグの間で発生したものであった。しかし、『GUNSLINGER GIRL』では、サイボーグではない者たちの中にも、自分に名前を与えてくれた者のために命をかけて戦うという現象が見られる。特に、彼女たちが戦う相手となるテロリストたちに、この現象が見られることは重要である。

トリエラの宿敵となる凄腕の暗殺者ピノッキオは、もともとは、犯罪組織の幹部ポラッコ一家の家の地下室に監禁され、虐待を受けていた少年である。その幹部をテロ組織の幹部クリスティアーノが始末した時に、ピノッキオは発見され、命を救われた。クリスティアーノは彼にピノッキオという名前を与えて暗殺者としての訓練を施す。その結果、ピノッキオはクリスティアーノの最も忠実な部下となる。クリスティアーノが仕事で失敗を繰り返し、組織から見放され、彼自身も生き抜くことを諦めた時も、ピノッキオは、ただ一人でも、彼を救うために戦うことを決意するのである。

ピノッキオ　‥‥死ぬ気なの？
クリスティアーノ　まだ納得しないようだな‥‥
ピノッキオ　おじさんが好きだからだ‥‥
おじさんは僕の命の恩人じゃないか！
穴倉から外に出して
名前を付けて育ててくれた！！[420]

そんなピノッキオの前にクリスティアーノを捕らえるべく現れたのがトリエラだった。トリエラはピノッキオの銃やナイフに傷つけられながらも立ちあがって戦い続ける。「どうしてそこまで　頑張る！？」と尋ねるピノッキオに、トリエラは、「お前なんかに分かるものか！　私は戦わなくちゃいけないんだ！！」[421]と答える。トリエラの返事を聞いた時、ピノッキオは「お互い様か‥‥」と思う。この時、トリエラとピノッキオの二人はともに自分に名前を与えてくれた人のために戦っていたのである。

「戦い」を題材としたマンガ・アニメでは、「戦い」は異質な者同士のものではなく、同質な者同士のものになりやすい傾向があることはすでに述べた。その傾向は、サイボーグマンガにも見出すことができる。『００９』では、主人公たちの前に立ちふさがる最強の敵はスカールのようなサイボーグであった。『００９』の場合、同質という意味は、同じ身体

[420] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』５巻、メディアワークス、2005 年、p.127。
[421] 同書、p.150。

を持った者ということを意味する。そのため、００９は自分とスカールの差異を、何のために戦うのか、という精神のあり方に求めようとする。しかし、『GUNSLINGER GIRL』では、同質性は、同じ身体を持つ者という形をとらずに、同じ心を持った者、同じ理由で戦う者という形をとる。

『GUNSLINGER GIRL』における、精神のあり方の違いは、戦い続けようとする者と、戦いを放棄しようとする者という形で現れる。メッシーナ橋の建造計画を巡るエピソードでは、その差異が描かれる。メッシーナ橋の建設を阻止するために建設推進派のダンジェロの誘拐を計画していたテロリスト、ニノはフリーの爆弾テロリストのフランカに次のようにもらす。

> 俺はもう活動家として限界だ‥‥
> ずっと前から疑問が頭から離れない
> 人をどうこうしてまでやる価値のある事なのか――ってな
> 昔はそんな事露にも思わなかったが‥‥[422]

それを聞いたフランカは、ニノはその弱さゆえに列車から降りたくなっただけであり、自分は決して降りない、と考える。しかし、実際には、彼女は「降りない」のではなく、彼女を駆り立てるもののために「降りられない」のである。フランカは、父が無実の罪で投獄され、ろくな裁判も行われないままに獄中で不審な死に方をしたことがきっかけで爆弾テロリストになった。フランカを駆り立てるものは、理不尽な世の中に対する怒りである。

彼女は警察に捕らえられて拷問を受ける。彼女に拷問を加える刑事たちは、ある者は体の一部を失い、ある者は体内に爆弾の欠片を持っているなど、爆弾テロによる被害を受けた者たちである。その被害は彼らにとって理不尽としか言いようのないものであった。彼らは、自分たちに降りかかった理不尽に対する怒りを、爆弾テロリストであるフランカに対してぶつける。彼らの、尋問の名を借りた復讐である拷問に、フランカは次のように答える。

> 人は誰もが怒りを　抱えているのよ‥‥
> 自分だけが　特別だと思ったら　大間違いだわ[423]

彼女は刑事たちの怒りと自分の怒りを同質の物だと考えている。彼女は相棒のフランコとピノッキオによって救出され、刑事たちは二人に皆殺しにされてしまう。

---

[422] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』５巻、メディアワークス、2005 年、p.49。
[423] 同書、p.67。

フランコ　大丈夫か？

フランカ　あんにゃろう‥‥　顔ばかり殴りやがって‥‥

‥‥‥‥‥‥

少しは気が晴れたかしら[424]

この時、フランカが刑事たちに対してある種の共感を持っていたことは間違いない。

『GUNSLINGER GIRL』における精神的な同質性は、皆がこの世の理不尽を受けて生きていることにある。しかし、その理不尽さは皆が共有するものであるため、逆に互いに互いを理不尽の犠牲者にする「戦い」しか生み出すことができない。『サイボーグ００９』のサイボーグたちは戦争を目的に作られた「兵器」であるが、能力を「平和」のために使うという使命を獲得することで、彼らは自分たちの出自を乗り越えることができる。しかし、『GUNSLINGER GIRL』は、「戦争」を乗り越えた先に「平和」というものがあることを信じられなくなった時代を描いた作品である。『GUNSLINGER GIRL』の登場人物たちは、皆が理不尽に対する怒りを共有しているにも関わらず、自分たちの「戦い」の目的を人類一般が目指しうる目的へと普遍化していくことができない。「平和」というものが皆の間で共有できるものでなくなった結果は、他の者たちには自分のことは理解できないという前提のもとでの「戦い」の継続であった。トリエラの「お前なんかに分かるものか！私は戦わなくちゃいけないんだ！！」という叫びはそのことを象徴している。ニノが「戦い」から脱落していく時、フランカが、彼は弱さゆえに電車から降りようとしている、と思ったように、「戦い」をやめることは生きることをやめることであるかのように登場人物は思ってしまうのである。

『サイボーグ００９』には、それがたとえ実現不可能なものであったとしても、平和を目指し続ける意志そのものに価値を感じるという価値観がある。それゆえにサイボーグたちは平和というものを志向することができる。しかし、その価値観、倫理観が時代の変化の中で失われてしまった時、それでもなおマンガの読者の中に残り続けた価値観は、自分が自分であり続けること、であった。それは、自分を自分たらしめてくれる絆のために戦い続けることへとつながっていく。他の価値観の失墜により、その価値観はより絶対的なものになっていく。

フランカの相棒フランコは、フランカと初めて会った時、爆弾テロリストの仕事をすでにやめていた。彼は、フランカと会い、彼女とコンビを組むことで、活動家としての活動を再開する。フランコという名前は明らかに偽名であり、フランカと組んだことによって初めてつけられたものであろう。ピノッキオがクリスティアーノによって名前を与えられたように、彼もまたフランカによって名前を与えられた存在である。ピノッキオにフランカとの関係を尋ねられた時、フランコは次のように答える。

---

[424] 同書、p.72。

ピノッキオ　フランカとは恋人なのか？

フランコ　　違う

彼女は空っぽの俺を追い立てて　しっかり生きろと叱咤する

俺にとっては生きる動機だ

お前にとっては　クリスティアーノがそうなんだろう？[425]

空っぽの自分というものが、最も極端な形で現れたのが『GUNSLINGER GIRL』の主人公である少女たちであった。生身の体と過去の記憶を失って空っぽの存在となっている少女たちにとって、機械の体と新しい名前を与えてくれた者たちへの愛情は、生きる動機そのものである。彼女たちがテロリストたちと戦う行為は、自分の鏡像との戦いだといえよう。皆が同じ価値観に基づいて生きる同質の存在であるため、誰もその価値観、および、その価値観に基づいた戦いに異議を唱えて「戦い」を止めるということができないのである。

少女たちと、クリスティアーノを守るピノッキオ、そして、フランカ、フランコの戦いは、ピノッキオの死と、フランカ、フランコ、クリスティアーノの行方不明によって幕を閉じる。トリエラは、ピノッキオとの戦いによってボロボロになってしまった体を引きずりながら、ヒルシャーの許へ行く。そして、ピノッキオを倒した自分を誉めてくれるようにと懇願する。もし、ピノッキオが勝利していれば、ピノッキオはクリスティアーノに自分のことを誉めてもらおうとしたであろう。

勝ち残った者は、空っぽの自分に生きる動機を与えてくれる者のために、その者に対する絶望的な愛情を実現し続けるために、これからも戦い続けなければならない。それは、どちらが勝ったにしても同じ結果だったのである。ここにおいて、敵と味方の間の差異、両者を峻別するものは、完全に溶けてなくなってしまう。その後には、終わることを夢見ることすらできない「戦い」の繰り返しが残る。トリエラとピノッキオの違いは、ピノッキオの身体は生身であり、トリエラの体は機械であった、ということのみである。ピノッキオには、戦いの日々を脱して大人の男性となる可能性がわずかながら残されていた。しかし、機械の体のトリエラには、大人の女性となる可能性はまったく残っていなかったのである。

---

[425] 同書、p.99。

４章２節　マンガ作品のアニメ化に見るサイボーグマンガの受容

１．アニメブームと消費活動としてのマンガ作品のアニメ化

格闘マンガの重要性は、それが持っている物語類型が、「戦い」の繰り返しによってストーリーを進展させる少年マンガの基本フォーマットになっている、という点にある。それに対し、サイボーグマンガのマンガ・アニメにおける位置づけを定義することは難しい。「戦い」を肯定し、「最強」を希求し続ける少年マンガの中で、「戦い」を繰り返せば繰り返すほどに主人公が自己否定的になっていくサイボーグマンガは、特異なジャンルだといえる。読者の願望をそのまま体現化する格闘マンガの主人公たちに対し、サイボーグマンガの主人公たちは常に鬱屈を抱え屈折している。しかし、サイボーグマンガは特異ではあっても、けっしてマイナーな存在ではない。たとえば、日本の戦後アニメは、サイボーグマンガを原作として繰り返しとりあげてきた。アニメの原作に選ばれる作品は、基本的には番組や映画が上映された際に高い視聴率や多数の観客動員が期待できる人気作である。アニメ化されるか否かは、作品の人気を推し量る一つの指標となりうる。

１－１．アニメブームの定義とその期間設定

本論はここまで、日本の戦後アニメ史におけるアニメブームの役割を重視し、80 年前後に起こったアニメブームを 80 年代アニメブーム、90 年後半から起こったアニメブームを 90 年代アニメブームと呼んできた。津堅信之は「アニメブーム」という語を「新たな様式や作風をもつ作品が現れることでアニメ界の潮流に大きな影響をもたらし、作品が量産されると同時に観客層を著しく広げることができた現象」と定義した上で、アニメブームを基準に日本の商業アニメーションの歴史を三期に分ける。

・第一次アニメブーム：一九六〇年代
『鉄腕アトム』放映開始をきっかけとして、画期的な省力システムによってテレビアニメが続々と制作された時期。特に SF ものが流行した。
・第二次アニメブーム：一九七〇年代後半から八〇年代後半
『ヤマト』によって青年層がアニメに熱狂し、また『風の谷のナウシカ』に至るまでの系譜の中で、アニメ観客層を大幅に広げた時期。アニメに特異的に熱狂する若者を示す「アニメファン」（後に類語としての「おたく」）という言葉も一般化された。
・第三次アニメブーム：一九九〇年代後半から現在
『もののけ姫』の成功と、海外で anime という言葉が一般化し、アニメが日本を代表するだけでなく、日本発の世界的な大衆文化として認識された時期。第一次、第二次ブームとは質的に異なり、

元来アニメに縁のなかった領域からアニメを押し上げる傾向が強くなった時期でもある。[426]

しかしながら、津堅は、アニメの製作本数を重視するか、それとも、ヤングアダルト世代の動向に注目するかでアニメブームの期間の定義が微妙に異なってくると指摘している。

アニメブームの期間の定義については、ヤングアダルト世代が関係しない一九六〇年代の第一次ブームを「第ゼロ次」とし、第二次ブームの終焉を「一九八〇年代半ば」とする考え方もあるが、いずれにせよ、ブームを盛り上げた要因にヤングアダルト世代を中心に置くか、またテレビアニメ制作本数を評価軸にするかによって、研究者の学説が分かれてくる。逆にいうと、この「ヤングアダルト世代の存在」と「テレビアニメ制作本数」のふたつが、『アトム』以降のアニメ史を評価する上での重要なポイントになるということだ。[427]

ここまで本論が分析対象としてきたマンガ・アニメ評論における 80 年代、90 年代という区分は、精密なアニメ史の区分に基づくものではなく、漠然とした世代意識に基づいたものである。その意識は、自分がヤングアダルトだった時にどのような作品に接してきたかということを基準に作り出されていることが多い。そのため、マンガ・アニメの評論では、ヤングアダルト向けの作品が重視され、幼児向けの作品が軽視される傾向がある。また、作品の作り手も、自分がヤングアダルトであった時期に見た作品に大きな影響を受けるため、ヤングアダルト向けの作品の影響力はひじょうに大きなものとなっている。

本論は、アニメブームの語を基本的には津堅の定義に従いつつも、その呼称は、第一次、第二次という語を使わず、80 年代のアニメブーム、90 年代のアニメブームという年代による呼称を用いて議論をすすめてきた。津堅の定義は、多くのマンガ・アニメ評論の最大公約数的なものといえるため、マンガ・アニメの議論を行う上で実用性の高いものといえる。しかし、第一次、第二次という言い方は、論者によって見解の違いがある上に、マンガ・アニメについての言説は世代論との結びつきが強く、そのため、年代を用いて議論されることが多い。今後も、津堅の言う第一次を 60 年代アニメブーム、第二次を 70 年代アニメブーム、第三次を 90 年代アニメブームと呼称することとする。

１－２．アニメブームとサイボーグマンガを原作としたアニメ作品

サイボーグマンガは、この三つのアニメブームにおいて、アニメの題材として繰り返し取り上げられてきた。サイボーグマンガの元祖とも呼ばれる『サイボーグ００９』は 1968 年に TV アニメ化された。68 年はちょうど、日本の TV アニメがモノクロからカラーへと

[426] 津堅信之『日本アニメーションの力　８５年の歴史を貫く２つの軸』ＮＴＴ出版、2004 年、p.151。
[427] 津堅信之「アニメの歴史」『アニメ学』ＮＴＴ出版、2011 年、p.31。

移り変わっていく狭間の時期であり、60 年代のブームに一つの区切りがつこうとしていた。そして、その 12 年後の 1980 年に、『サイボーグ００９』は『サイボーグ００９超銀河伝説』[428]という長編劇場映画になった。『宇宙戦艦ヤマト』に代表される壮大な SF 物語がブームとなった 80 年代アニメブームの中で、『サイボーグ００９』の物語の舞台もまた地球を遠く離れた宇宙へと変わり、サイボーグたちは宇宙征服を企む宇宙人と神秘の力をめぐって戦った。60 年代のブームにおいて、アニメの視聴者が子供と想定されたのに対し、80 年代のブームにおいては、青年層がその担い手とみなされた。この時期にアニメ雑誌が次々と創刊されたことは、そのことを端的に示す現象だといえよう。吉本たいまつは、アニメ雑誌の中でも評論色が強い『アニメック』の創刊について次のようにコメントする。

> また当時のアニメファンは「語る」ことを求めていた。八〇年初頃はアニメというジャンルが、子ども向けのレベルの低い（と思われている）ものから、大人でも楽しめるものへと変わってきている最中だった。そのためアニメファンたちは、自分たちの趣味を正当化する言説を求めていたのである。[429]

アニメ作品が青年層を消費者に想定して作られるようになった結果、作品の登場人物も子供的なキャラクターではなく、青年的なキャラクターとして描かれるようになった。68 年の TV 版のキャラクターに比して、『超銀河伝説』のキャラクターたちは頭身が高くスマートである。

90 年代のアニメブームでは、80 年代のアニメブームを経験した年代が作り手、消費者の双方で重要な担い手となった。同人誌市場の拡大や二次創作の普及などによって作り手と消費者の間が接近すると共に、ファンはより特化した嗜好を持った小集団へと細分化していった。それに伴って出現したのが、熱心なファンを対象に深夜にアニメを放送し、その作品をソフトにして販売するというメディア展開である。増田弘道は、90 年代末からのアニメ作品の増加は、深夜アニメの登場がきっかけであったと指摘する。

> アニメ放映といえばゴールデンタイムか土日の午前中にしかなかった一九九七年、テレビ東京でカロリー（枠代）の低い深夜アニメ枠が開発されたのがきっかけで、他のキー局も順次深夜枠をアニメに開放していくことになる。そして、翌一九九八年にはテレビ東京を中心に早くも前年度（一二タイトル）の倍に当たる二三（WOWOW含む）ものアニメタイトルが深夜枠でオンエアーされるようになり、一九九八年を境に一挙に増えたこれらの放送枠が、『エヴァンゲリオン』のヒットに刺激された製作者の作品群を一挙に受け止めることになった。[430]

---

428 『サイボーグ００９超銀河伝説』監督・明比正行、脚本・中西隆三、1980 年
429 吉本たいまつ『おたくの起源』ＮＴＴ出版、2009 年、p.127。
430 増田弘道『アニメビジネスがわかる』ＮＴＴ出版、2007 年、p.131。

『GUNSLINGER GIRL』はそのような細分化されたファンを対象に作られた作品であった。サイボーグの美少女たちが男性のために戦い続けるという物語の構図は、「おたく」と呼ばれるアニメファンの嗜好にあわせたものであることはすでに指摘した。アニメ版の『GUNSLINGER GIRL』は2003年に深夜に放映され、その後、映像ソフトが販売された。[431]増田が述べた深夜アニメの典型例の一つであるといえよう。

１－３．マンガ原作とアニメ作品の関係

本節では、サイボーグマンガの原作とアニメ版を比較することにより、サイボーグマンガの愛好者が、サイボーグマンガに対して何を望んでいるのかを明らかにする。作品分析において、マンガ原作とアニメ版を比較することに特別な意味があるのは、マンガをアニメにすることは、クリエイティブな生産活動であるだけではなく、それがマンガ作品を消費する方法の一つだからである。

日本のアニメにおいて、マンガを原作に持ったアニメの果たした役割は大きい。国産初の長編連続TVアニメは、手塚治虫のマンガ『鉄腕アトム』のアニメ化作品であったし、その後の人気アニメーションの多くが、マンガ作品を原作とするか、原作者としてマンガ家の名を掲げた。その理由の一つは、人気マンガを原作とすることによって、そのマンガのファンがアニメを見てくれること、また、マンガとアニメの相互作用によってより広範囲のファンを獲得することが期待できるからである。商業用アニメの製作は、大勢の作り手と、その作品を支持する大勢のファンの存在を前提とすることによって初めて成立する。人気のあるマンガ作品を原作とすることは、その前提を確立するために最も容易な手段である。

このことは、商業用の作品においては、マンガをアニメする過程で必要となる原作の読解が、一人のクリエイターによる個人的なものではありえないことを意味する。それは、多数のスタッフと無数の消費者の存在を意識した上での解釈であり、その解釈は、必然的に大勢の人間が作品に対して望んでいるものを反映したものにならざるをえない。マンガ原作とそこから作られたアニメ作品の間に見られる差異は、一つの作品がメディアを横断することによって生じる差異であるだけではなく、マンガ作品に対して、その作品の愛好者たちが持っている願望が投影されることによって生じた差異でもある。サイボーグマンガがアニメ化された時に生じた、原作とアニメ作品の差異を明らかにすることは、原作単体では推し量ることが難しい、人々がサイボーグマンガに対して抱く願望を明らかにするためのアプローチとなりうる。

---

[431] 『GUNSLINGER GIRL』の場合、アニメのDVDは番組放映終了後（2004年2月）に作品を題材にしたTVゲームとセットで販売された（2004年3月～）。アニメのDVDが単体で販売（2004年12月～）されるようになったのは、TVゲーム三部作の完結後であった。

２．60 年代末の TV アニメ版『サイボーグ００９』における怪物性の隠蔽

『サイボーグ００９』が初めてアニメ化されたのは、1966 年の東映動画による映画版である。この年、東映動画は年間に、80 分程度の作品１本と、一時間の作品１本の計２本を作って公開する方針を発表した。前者は A 作、後者は B 作と呼ばれる。東映動画はすでに、1958 年の『白蛇伝』を皮切りに、一時間弱の優れた長編映画を次々と発表し、高い評価を得ていた。しかし、『鉄腕アトム』のヒットと、それをきっかけに始まった省力化された TV アニメのブームは、東映動画にも大きな影響を与えた。この A 作と B 作という年 2 本体制もまたその影響によるものであった。A 作は『白蛇伝』の系譜を継ぐものであり、B 作は TV アニメのブームに対応したものだったのである。映画版『サイボーグ００９』は、B 作の第一作となる。『白蛇伝』以降、東映動画は劇場用映画作品の原作に、文学作品や神話などを採用してきたが、ここで初めて人気マンガ家によるマンガ作品が題材に選ばれた。映画版『サイボーグ００９』は、日本アニメに変えようの無い流れが生じたことを示す作品だったのである。この映画版は好評を収め、翌年の 1967 年には、その続編『サイボーグ００９　怪獣大戦争』が作られた。1968 年の TV アニメ版もまた、映画版の好評の結果、作られたものである。そのため、TV アニメ版は、二つの映画版の続編という形をとっている。

映画版、及び TV アニメ版には、子供向けを意識したと思われる様々な変更が加えられている。たとえば、007 は、原作では中年男性であるが、60 年代末の映画版、及び、TV アニメ版では、小さな子供になっている。007 は、006 が経営する中華料理店で働いており、太っちょの 006 とちびの 007 のコンビは劇中で道化役としての役割を果たす。映画版、TV アニメ版ともに、原作に忠実に作るという意識は希薄だといえよう。しかし、その中で、TV 版第 3 話「南極の対決」[432]は、原作の「新ナチス」のエピソードに比較的忠実に作られた話である。

２－１．「新ナチス」と「南極の対決」の結末の違い

原作の「新ナチス」は、サイボーグたちの持つ自虐性、そして、敵と自分たちは同じ戦争用の機械であるという同質性が反映されたエピソードである。新ナチスというブラックゴーストの息がかかった秘密結社が、世界征服のための新兵器を作るためにドルフィン教授とその娘シンシアをさらう。サイボーグたちは、その二人を救うために南極にある新ナチスの基地に向かう。そして、新ナチスがドルフィン教授の研究を基に作り上げた新兵器と対決する。シンシアは父が機械の発明にかかりっきりで自分のことを省みないために機械というものを憎んでいる。その父が発明し、新ナチスが欲しがっている機械とは、全ての戦闘用の機械を狂わせてしまう力を持つ「マッドマシン」であった。機械の体を持つサイボーグたちは、マッドマシンの力に苦しむが、何とかこれを撃破し、ドルフィン教授と

[432] 第 3 話「南極の対決」演出・芹川有吾、脚本・辻真先、1968 年 4 月 19 日。

シンシアを救出する。ドルフィン教授は、マッドマシンを発明した理由を次のように説明する。

わしは‥‥‥‥　第二次世界大戦の時‥‥‥‥
ナチスのＶ１号ロケット爆弾の攻撃で　‥‥‥‥
妻を障害者にされた！！
妻は‥‥片足を失い顔はやけどでみにくくひきつった！
そのために　それまでは　明るくやさしかった妻は暗い陰気な性質になってしまい‥‥
この子シンシアを生むとまもなく
娘にみにくい姿をみせたくないと自殺した‥‥
だから‥‥　だから‥‥　わしは‥‥
こうして　誘導兵器のーすべての戦闘用機械の‥‥‥‥
機能を狂わせる MM（マッドマシン）をつくる気になったのだ！！[433]

妻を死に追いやった機械に対する復讐としてマッドマシンを作ったというドルフィン教授の話を聞いたシンシアは、「パパも機械を憎んでいたのね」と父の胸にすがりついて喜ぶ。しかし、その直後に、シンシアは自分たちを命がけで救い出してくれたサイボーグたちもまた、マッドマシンで狂ってしまう戦闘用機械であることを思い出してハッとする。シンシアも、シンシアに対してほのかな思いを寄せていた００９も、その事実の前に互いに眼をそらし、うつむいてしまう。サイボーグたちは、報われない結末に肩を落として去っていく。

しかしながら、TV アニメ版の「南極の対決」では、マンガ版の切ないラストは次のように作り直された。（68 年の TV アニメ版では、ドルフィン教授はコズミに、シンシアはシズエになっている）[434]

コズミ　だから、だからわしは戦闘用機械の全ての機能を狂わせるマッドマシンを作って世界中から戦争をなくしたいと思ったのだよ。
シズエ　パパ、そうだったの。パパも機械を憎んでいたのね。
コズミ　シズエ…
ギルモア　コズミ君、日本に帰ろう。そして二人で大型マッドマシンを完成させよう。
コズミ　ギルモア君…
ギルモア　戦争を防ぐためだと言って、おそろしい水爆ミサイルを作ることよりマッドマシンの方がよっぽどいい。

433 石ノ森章太郎『サイボーグ００９』第 2 巻、秋田書店、1966 年、p.216。
434 原作では、コズミ博士はブラックゴーストから脱走して日本に逃げてきたサイボーグたちを匿う老科学者である。シズエという娘はいない。

うなずく、サイボーグたち。

TV アニメ版の「南極の対決」でも、サイボーグたちはマッドマシンの力のために、狂ってしまいそうになるところまで追いつめられる。それにも関わらず、サイボーグたちも水爆ミサイルと同様にマッドマシンの力によって狂ってしまう戦闘用の機械なのだ、という事実はきれいに忘れ去られ、冷戦下での各国の核武装競争に対する批判的メッセージによって物語は結末を迎える。68 年の TV アニメ版では、サイボーグたちは原作と違い、自分たちが戦争のために作られた怪物であるという劣等感を持たない、純粋な平和の戦士になっている。

２－２．サイボーグの哀しみを担う敵Ｘ

このことは、68 年の TV アニメ版では、反戦メッセージが強調され、サイボーグの鬱屈や屈折が捨象された、ということを意味しているわけではない。TV アニメ版を代表する傑作の一つと言われる第 2 話「Ｘの挑戦」[435]は、サイボーグの鬱屈、屈折をテーマにしたエピソードである。

ある日、ギルモアの研究所にエアカーに乗った少年Ｘが現れ、研究所を破壊すると同時に通信機を置いていく。通信機の画面に現れた、ギルモアのライバルである天才科学者オメガは、ギルモアの作った００９と自分が作ったＸを戦わせて、どちらが優秀か決着をつけようと呼びかける。ギルモアの研究所からひきあげる途中で、Ｘは、自分のかつての許婚であるミッチーが墓に花を手向けているのを見かける。Ｘは、エアカーの中からミッチーに話しかける。

Ｘ　ミッチー！
ミッチー　誰？　誰なの？

Ｘ、ヘルメットをとる。

ミッチー　ああ！　ナック！　ナックじゃないの！
Ｘ　ミッチー、
ミッチー　生きてたのね生きて。死んだものだとばかり思ってあそこにお墓まで作ってたのよ。
Ｘ　そいつはありがとよ。こりゃあいい。(笑)
ミッチー　ナック、どうしてそこから出て来てくれないの？　ねえ、ナック。本当にあなたなの？
Ｘ、エアカーのハッチを開く

---

[435] 第 2 話「Ｘの挑戦」演出・芹川有吾、脚本・辻真先、1968 年 4 月。

X　　僕だとも、ミッチー。上半身だけはね。

ミッチー、エアカーの中を覗き込む。
ミッチー悲鳴をあげる。
Xの下半身は機械である。

ミッチー　ナック！
X　　わかっただろ、ミッチー。僕はこの機械の一部なんだ。君と二人で楽しくバラを育てていた、あの頃の僕ではないんだ。

Xは、もはや自分は人間ではない、戦闘用の機械なのだと自分に言い聞かせつつも、ミッチーやバラの花に対する執着を捨てることができずに苦しみ続ける。彼は、自分本来の肉体を奪われてしまったサイボーグの哀しみ[436]を体現したキャラクターといえよう。

Xは００９たちに対して敵として登場してきたキャラクターである。敵であるXは自分の身体の醜さに苦しみ続ける。一方、正義のヒーローである００９たちはそのような苦しみを見せることはない。Xとの決闘に赴く００９は、ミッチーに次のように語りかける。

　とうとうナックと戦う時が来てしまった。どちらが勝つかはわからない。僕が負けるかもしれない。その時はナックに伝えてください。サイボーグは人間だ。ロボットじゃない。僕たちはその証拠ですって。じゃ。

TV版では、００９はサイボーグの哀しみを克服した存在として描かれている。

原作の００９は、自分がサイボーグであることに苦しんでいた。様々な兵器を生み出して戦争を引き起こす悪の組織との「戦い」は、彼にとって、自分は悪に作り出された存在ではあっても悪ではない、ということを示す意味を持っていたが、「新ナチス」のエピソードのように、その「戦い」の結果が、逆に自分もまた兵器なのだということを証明してしまうこともあった。

それに対し、60年代末のTVアニメ版の００９は、サイボーグの哀しみを克服した平和の戦士として表象された。「南極の対決」の００９は、自分も水爆ミサイル同様にマッドマシンに狂わされてしまう存在でありながら、自分は水爆ミサイルとは違うと何の疑いもなく思っている。自分は戦闘用の機械なのだという自覚と、それに伴う鬱屈は、Xのような敵のキャラクターによって担われるのである。

この違いは、当時のTVアニメが持つ限界にあると言うことが可能であろう。当時のTVアニメでは、陰を持ったヒーローを描く試みはまだ散発的にしか行われていなかった。し

---

[436] サイボーグの「かなしみ」には「悲しみ」ではなく、「哀しみ」の字をあてるのが慣習化している。

かし、自分たちを戦闘用の機械ではなく、平和の戦士だとみなしたいという思いは、原作において主人公たちが常に持っていた思いでもある。

そもそも、サイボーグたちがブラックゴーストから脱走したのは、自分たちがブラックゴーストの戦闘用機械であることを嫌ったからであり、彼らの思いは、当初から、戦闘用の機械から平和を愛する人間へと自分たちを再定義したい、ということにあった。この原作に見られる平和という普遍的な価値観への欲求を、68 年の TV アニメ版は直裁に実現していた。原作における、自分たちが戦争を遂行するための道具と同質の存在であることを自覚しながらも、その事実を越えて平和という価値観へと必死に向かおうとするサイボーグたちのあり方は、当時のアニメにおける人間描写、及び人間理解の限界と共に、主人公たちと悪との同質性を克服した純粋な平和の戦士像に書きかえられた。平和はそこに向かうべき目標としてあるのではなく、サイボーグたちによって担われ、守られるものとなったのである。

３．80 年代の映画『サイボーグ００９超銀河伝説』におけるサイボーグの哀しみと仲間同士の絆

60 年代は世界各国が核実験を行い、キューバ危機が発生し、ベトナム戦争が泥沼化していった時代であり、世界中で様々な反戦運動が展開されていた。サイボーグたちが担う「平和」という価値観は、これら 60 年代の反戦運動の盛り上がりによって無謬性を与えられていた。1977 年に発行された 60 年代末の映画版および TV 版の『サイボーグ００９』を特集したムックで、プロデューサーの籏野義文は次のように語る。

> ――まず、「００９」を企画したきっかけは？
> **籏野**　テレビより劇場の長編の方が先でね。当時、長編というと「白蛇伝」以後ずっと文芸作品だった。そこで子供のための長編を作ろうと企画。子供の興味の変化や SF の流れなど、時流をとらえ、子供に直接訴えるものをやりたかった。
> ――長編、テレビ作品を含めて製作意図は
> **籏野**　意図というより、反戦というテーマで全編をとおした。当時、ベトナム戦争の最中でね。最終回などは、ソ連がキューバに水爆を持ち込んで騒いだ「キューバ危機」を題材にしてつくった。
> ――反戦をあつかった SF 作品というなら、特に「００９」でなくてもよかったのでは？
> **籏野**　週刊誌に連載されていた原作が魅力的だったのと、世の中のはみだしもの九人がチームを組んで、人類のために戦うという話にひかれた。[437]

テレビ放映から１０年近くもたってから、特集を組むムックが発売されたことは、68 年

---

[437] 「声優座談会」『別冊テレビランド増刊　サイボーグ００９　ロマンアルバム』徳間書店、1977 年 11 月 30 日、p.72。

の TV 版がファンの間で高い人気を保ち、名作の誉れを獲得していたことの現われだといえよう。だが、このムックは『００９』が高い人気を保ちながらも、その人気を支える時代の空気は大きく変わりつつあったことも示していた。80 年代のアニメブームは、アニメのキャラクターに執着するアニメファンを生み出した。石ノ森は、『週刊少年キング』に連載をしていた時のファンと 70 年代後半のファンの違いを次のように語る。

> ――連載時、ファンの反応は？
>
> 　いまのファンと違って、当時のファンはおとなしかったな。手紙をくれても、内容は作品についてのことが多かった。数も飛び抜けて多くきたということはなかった。じょじょに数が増えていったけどね。
>
> 　いまのように、ファンレターが大半をしめるとか、島村ジョー宛の手紙なんていうのは、なかったよ。
>
> ――ファンもずいぶん変わったんですね！？
>
> 　変わったねェ。特にテレビアニメが出来てから変わったね。女性が活発になってからは特に。主人公が芸能人並みにあつかわれるんだからね。００９なんか特に良い例だよ。彼らの多くは「００９」のファンといっても、単行本の「００９」[438]しか知らない年代だな。[439]

作品に対してよりも、作品に登場するキャラクターに対して執着するようになったファンたちは、その欲望を、キャラクターを演じた声優たちに向けた。68 年 TV 版の出演者たちはファンの変化に対して戸惑いを表明している。

> **田中**（筆者註：田中雪弥（森功至）。００９役）　僕の所にも投書で、あなたにとって島村ジョーの存在はどういうものかってくるんだ。どう答えたらいいのか迷う。もう何年も前の作品でしょ。それだけならまだしも、会いたいとか、写真を送ってくれとか書いてくるんだ。僕は仕事に私生活の面を出すのがいやなんだよね。また、彼女たちは夢を追いかけているわけでしょ。アニメの虚像の世界に現実の僕が「ジョーをやっている田中です」と会いにいっては、いけないと思ってね。
>
> **白石**（筆者註：白石冬美。００１役）　そうじゃないわよ。きっと虚像と実像まぜて好きなのよ。
>
> **田中**　でも、なかにはひどく錯覚している人がいて、僕がまさに００９のような生活をしているよ思いこんでいる人がいてね。違うって説明してもわかってくれないんだ。この時ばかりは困ってね……。[440]

---

438 『週刊少年キング』に連載されていた『００９』と秋田サンデーコミックに収録された単行本版の『００９』の内容には相違点がある。詳しくは本章３節にて述べる。
439 石森章太郎「インタビュー　石森章太郎　親不孝なサイボーグたち･･･」『別冊テレビランド増刊　サイボーグ００９　ロマンアルバム』徳間書店、1977 年 11 月 30 日、p.70。
440 「声優座談会」『別冊テレビランド増刊　サイボーグ００９　ロマンアルバム』徳間書店、1977 年 11 月 30 日、p.76。

「世の中のはみだしもの九人」である主人公たちに対する支持が高まる一方で、反戦というテーマは取り上げづらいものになっていた。「Ｘの挑戦」「南極の対決」、籏野も例にあげた最終回「自由の戦士は死なず」などの脚本を担当した辻真先は、自身が手がけた「太平洋の亡霊」のことについて触れ、このような反戦色の強いストーリーは、今では企画が通らないだろうと語る。「太平洋の亡霊」は、息子を特攻で失った超心理学者が超能力を使って帝国海軍を復活させ、第二次世界大戦の教訓を忘れて新たな戦争にうつつを抜かす現代の人々に対して復讐を行うという話であった。

桂「超能力テーマに関心があるんだな」
辻「だから『太平洋の亡霊』みたいな話をこさえるわけ。沖縄玉砕や平和憲法がヒョイヒョイとでて、戦中派の感慨をこめたつもりだけど……おそらくいまのテレビでは、あの程度の筋書も、通らないだろうな」
桂「日本は自由といいながら、テレビマンガに関するかぎり、かえって不自由になってきたね」[441]

「太平洋の亡霊」は、68 年版を代表する傑作として高い評価を受けている。68 年版が現在もアニメ史に残る傑作とされている理由の一つは、「太平洋の亡霊」が高く評価され、様々な場所で繰り返し上映されたことにある。辻は、「漫画は人を殺しすぎる」と批判された際に、反論として「太平洋の亡霊」を持っていったという。[442]しかし、後の『００９』のアニメ版には、反戦のテーマは受けつがれなかった。1980 年に作られた映画版『サイボーグ００９超銀河伝説』では、反戦のテーマは完全に姿を消し、代わって、登場人物たちに対する思い入れがストーリーの中心となった。

３－１.「サイボーグの哀しみ」を持つ主人公たちと語られない「哀しみ」の実質

『サイボーグ００９超銀河伝説』の内容は、ゾアという謎の宇宙人が、ボルテックスと

---

441 辻真先「感無量！ＳＦ胎動の時代」『別冊テレビランド増刊　サイボーグ００９　ロマンアルバム』徳間書店、1977 年 11 月 30 日、p.85。
442 辻はその思い出を、『サイボーグ００９　コンプリートブック NEW EDITION』（メディアファクトリー、2012 年、p.157。）のインタビューで、次のように語っている。

確か、青森の教育委員会だったと記憶しているんですが、漫画は人を殺しすぎると言われて、岩波ホールで対決したことがあったんです。白土三平の漫画は、なんページでなん百人が死んだから、教育に悪いとか、やられたんですよね。そのときにこの「太平洋の亡霊」を持っていきましてね。まだ相手だって、あの戦争を覚えている時代ですよ。このディティールにまでこだわった作品を見せて、これだってたくさん人が死んでますよ、人が死んだら悪い漫画だと言えますか？　いっぱい死んだって、訴えることがちゃんとしているかが問題なんだ、って言いましたね。
あのころは、うるさい人が誰も見ていない時代で、『００９』だってスポンサーが見る訳ないですよね。漫画なんかわかりゃしないんだから。だからかなり好きなことができましたね。今だと反戦がテーマだ、なんて言ったら、やらせてくれる訳ないですから。時代がどんどん規制を作っちゃいましたよね。あの頃を考えると、その後はやりにくくなったところが、ずいぶんあると思いますよ。

呼ばれる奇跡の力を獲得して宇宙を支配しようとするのを、サイボーグたちが阻止するというものであった。サイボーグたちは、地球に助けを求めに来た宇宙人の少年サバと共に、宇宙へと旅立ち、銀河の果てでゾアとボルテックスの争奪戦を行う。

『超銀河伝説』という作品の登場には二つの文脈がある。一つは、過去の人気作品のリバイバルである。アニメブームの際には、その前のアニメブームで人気を得た作品がリバイバルされる傾向がある。『超銀河伝説』が発表された80年だけを見ても、『鉄腕アトム』や『鉄人２８号』といった、60年代に好評を博したアニメの新作TVシリーズが次々と発表された。[443]『サイボーグ００９』も79年に新たなTVシリーズが制作されており、『超銀河伝説』もまたアニメブーム期に出現するリバイバル作品の一つだったわけである。[444]

そして、もう一つの文脈は、80年代アニメブームにおける青年向けスペースオペラの流行である。60年代のアニメがあくまでも子供を対象としていたのに対し、80年代アニメブームのきっかけとなったといわれる劇場版『宇宙戦艦ヤマト』は、青年層の支持を受けたスペースオペラであった。その後のアニメブームを支えた主な作品も、青年層向けのスペースオペラがひじょうに多い。78年の『さらば宇宙戦艦ヤマト　愛の戦士たち』、79年の『銀河鉄道９９９』といった松本零士原作のSFアニメが大ヒットし、79年には『機動戦士ガンダム』のTV放映が始まる。『超銀河伝説』が公開された80年だけに話を限っても、竹宮恵子のSFマンガをアニメ化した『地球へ…』[445]や、「ヤマト」シリーズの続編である『ヤマトよ永遠に』[446]、手塚治虫のアニメ復帰作である『火の鳥２７７２　愛のコスモゾーン』[447]などといったスペースオペラが次々と公開された。[448]

つまり、『超銀河伝説』は、『サイボーグ００９』という有名作を、宇宙を舞台とした壮大なSFとしてアニメ化することによって成立した、いかにも80年代らしい作品だったのである。[449]この映画版では地球の死の商人ブラックゴーストは登場しない。原作及び、68年のTVアニメ版で重視された、地球上での戦争の問題やそれに対する反戦というテーマはまったく描かれなかった。その代わりに強調されたのは、サイボーグ同士の仲間の絆、自

---

443 『太陽の使者　鉄人２８号』原作・横山光輝、1980-81。

444 作画監督の山口泰弘は、ファンに「テレビの００９を意識しましたか」と尋ねられて「一切、見たことがありません」と答えている。（「制作スタッフに４０の質問」『サイボーグ００９　超銀河伝説』リイド社、1981年、p.87。）また、監督の明比正行は、「今までテレビシリーズの中で、どこまでドラマチックにやってきたかということをボクは知らない」と言っている。（同書、p.89。）

445 『地球へ…』監督・恩地日出夫、東映動画、1980年。

446 『ヤマトよ永遠に』監督・舛田利雄、1980年。

447 『火の鳥２７７２　愛のコスモゾーン』監督・手塚治虫、脚本・辻真先、1980年。

448 監督の明比正行は、他の東映作品を意識したかと尋ねられ、『ヤマト』『銀河鉄道999』『地球へ…』とはちがう作品にしなければならないと思い、色や音楽などを吟味したと答えている。（前掲書、p.89。）

449 スペースオペラ流行の一因として、『スター・ウォーズ』（1977）のヒットをあげることができる。『サイボーグ００９超銀河伝説』でも、『スター・ウォーズ』のスタッフの一人であるジェフ・シーガルが脚本協力に起用され、話題となった。

分たちが同じ体を持つ仲間なのだ、という意識であった。
　ゾアとの戦いに勝利し、地球に帰還したものの、００４を「戦い」の中で失ってしまったサイボーグたちは哀しみにくれる。

ギルモア　とうとう、わしの息子を一人亡くしてしまった。許してくれ００４。
コズモ（地球の科学者）　ギルモア博士、犠牲を出したのはこのわしに責任がある。００４そっくりのサイボーグを作ってください。この００ナンバーたちもきっとそう望んでいるに違いない。
００２　やめろ！　サイボーグにされた人間たちがどんな哀しい生き方をしてきたか。このハインリッヒ（引用者註：００４の本名）のことを思えばわかってるはずだぜ。もう二度と俺たちのようなサイボーグは作ってほしくないんだ。
ギルモア　おう、そ、そうじゃった。もう二度とサイボーグは作らぬ。もちろん、００４そっくりのサイボーグもじゃ。

　68 年の TV 版では、サイボーグたちは劣等感を持たぬ純粋な正義の味方として描かれ、サイボーグの哀しみは、彼らから切り離されたものになりがちであった。しかし、この作品では、サイボーグの哀しみは、サイボーグたちによって担われ、自覚され、語られるべきものとして認識されている。作品の消費者が子供から青年層へと変わったことは、より複雑な設定を作品に盛り込むことを可能にし、それは同時に陰を持った人物像を作品中に実現することも可能にしたのである。
　しかし、この映画版では、このような哀しみが具体的にどういうものであり、いったい何が理由で発生したものであるのかが全く語られなかった。彼らがこの映画で戦った相手は宇宙の果てから地球を窺う謎の宇宙人である。そのため、この作品では、原作版において重要だった戦争を望む敵と平和を願う自分が同じ戦闘用の機械であるという問題は登場のしようがなかった。戦闘用の機械でありながら自分を平和を求める人間に再定義することの困難性、及び、それに伴う自己否定性は、この映画では単なる観念的なものとしてしか存在しない。つまり、この映画だけを見ていても、サイボーグたちがいったい何を哀しいと言っているのか、まったくわからないのである。
　そして、映画のラストで、ボルテックスの奇跡の力によって００４は復活する。それは、ボルテックスと接した００９の願いによっておきた奇跡であった。ただ、この時、ボルテックスは００４をサイボーグの体ではなく、サイボーグに改造される前の生身の体で復活させた。生身の体で復活した００４はギルモア博士に、再び自分をサイボーグに改造することを求める。

００４　ところでギルモア博士、頼みがあるんです。何を間違えたのか、俺は生身の人間のまま生き返っちまった。しかし、俺はやっぱりサイボーグでなくちゃいけねえ。

００３　ハインリッヒ（００４の本名）、あなたがいつも口癖のように言っていた、普通の人間に戻れたのよ。

００４　ま、そういうことだ。

００９　じゃあ、どうしてまた、サイボーグなんかに。

００４　ジョー、そこだよ。おれは、００メンバーの仲間だったからこそ平気で死ねたんだ。生き返った今でも俺はみんなの仲間だ。でなきゃこうして生き返った意味がねえ。そうだろ、ジョー？

００９　ハインリッヒ…

００４　フ（ウインクする）

もし、サイボーグが彼らの言うような本当に哀しい存在であるならば、００４が再び自分がサイボーグの体へと改造されることを望むかどうかは疑わしいと言わざるを得ない。それ以上に、仲間たちやギルモア博士が、彼が再び機械の体になることを認めるとは思いがたい。００４が再びサイボーグになることがあっさりと容認されてしまう結末は、この映画で優先される価値観が、自分たちが戦闘用の機械であるという劣等感や鬱屈よりも、自分たちは同じ機械の体を持つ仲間なのだという同胞意識であったことを示している。概念的なものとしてしか存在しないサイボーグの哀しみは、仲間同士の絆を不可侵なもの、他者による干渉を許さないものとして強化する機能を持っていた。

３－２．閉鎖性を増す、仲間同士の絆

前節にて述べたように、同じサイボーグの体を持つがゆえに自分たちは同じ仲間である、という意識は原作にも存在するものであった。サイボーグたちは、自分たちに機械の体を与えたブラックゴーストを自分たちの親だと認めることは頑なに拒否するが、自分たちは同じ体を持つ兄弟なのだという意識は強く持つ。しかし、原作では、自分たちが戦闘用の機械であるという事実と、戦闘用の機械でありながらも平和を求め続ける人間であることを目指し続けるという矛盾が、例えば「新ナチス」のエピソードのように具体的に描かれたのである。また、現実のベトナム戦争を舞台に、米軍とベトナムゲリラの双方に新兵器を与えて戦争を泥沼化させようとするブラックゴーストとサイボーグたちの戦いを描いた「ベトナム編」では、彼らが、自分たちがより強い体へと改造されることに抵抗感を持ったことも描かれている。厚い壁を通して遠くのものを見ることができる目と、50 キロメートル四方の音を聞き分けられる耳を持つ００３は、ベトナムで行われている血なまぐさい殺しあいの模様を見続け、聞き続けなければならなかった。ギルモア博士は、ブラックゴーストとの「戦い」に備えて、サイボーグたちの改造を行う。しかし、改造されてさらに怪力が増した００５を見た００３を支配した感情は恐怖であった。彼女は、ただでさえ人間離れしている自分たちが、さらに人間離れした存在になってしまうと苦しむのである。

仲間同士の絆を最優先するがゆえに再びサイボーグに改造されることを求める００４、というモチーフは、「戦い」の場を自分たちが生きる場である地球からはるか彼方の宇宙へと移し、戦う相手を自分たちと同じ人間やサイボーグたちではなく、異質な生物である宇宙人にすることによって、反戦メッセージや平和への欲求をストーリーから欠落させた映画版だからこそ成立したものであった。そして、この仲間同士の絆は、９人の仲間のうちだけに留まるものであり、平和のように普遍的な価値を持ちうるものではなかった。００４が蘇った後で、００３は００９に００４の復活だけをボルテックスに望み、この「戦い」で死んだ他の人々の復活を、特に美しい女性であり００９との間に気持ちの交流があった宇宙人タマラの復活を望まなかった理由を尋ねる。[450]

００３　ジョー、ボルテックスの中でどうしてタマラのことを考えなかったの？　生き返ってほしいって。

００９　わからない、僕には。

驚く００３

００３　これから、どうするの？

００９　そうだな

００９、石を海に投げる。

００９　君といっしょにフランスに行くか。

００３　え？

００９　フランソワーズ（００３の本名）、確か次の舞台はパリだったな。僕の今度のレースはモナコグランプリなんだ。[451]

００３　ジョー。

抱き合う二人。００９笑う。

００３　ありがとう、ジョー。

００９にとっては、同じサイボーグである００４は仲間であっても、宇宙人であるタマラは仲間ではなかったのである。この映画は、彼らの同胞意識が、サイボーグの哀しみを共有する者たちの間だけで共有されるものであり、その外部の者へとはけっして拡がらな

450　００９とタマラはいい雰囲気になっていたので、００３はタマラを気にしていた。
451　平和時の００３の職業はバレリーナ。００９の職業はカーレーサーである。

いものであることを、復活という奇跡によって示した。犠牲を出した責任が自分にあると言ったコズモ博士にはサイボーグの哀しみはまったく理解できず、サイボーグたちと共に戦い、犠牲になったタマラは復活の対象とならない。

68 年の TV 版における反戦メッセージが、平和という価値観が持っているとされた全人類的な普遍性に基づいていたのに対し、80 年代の『超銀河伝説』における仲間の絆は、サイボーグの戦闘チームという小さな共同体の中に留まり続けた。この絆は、小さな共同体の中に留まり続けることによって、より強固なものへと発展したともいえよう。００４が復活してもその他の犠牲者は復活しなかったという事実は、００９と００３という同じサイボーグの体を持つ仲間であり、戦友であり、カップルである二人の絆をより強いものにしたのである。

80 年代のアニメブームは、アニメ作品をより複雑な設定と、より広大な舞台を持つものに変えた。だが、そのブームを背景に作られた作品は、必ずしも、その壮大さに相応しい普遍性をもった価値観に基づいているものとはいえなかった。むしろ、その壮大さは、外部へとは拡がらない仲間内での強固な繋がりによって維持されることが多かった。『サイボーグ００９超銀河伝説』はこのような傾向を極めて忠実に体現した作品である。

４．2000 年代の『GUNSLINGER GIRL』に見る兄妹の関係の絶対化

80 年代の第二次アニメブームにおいて注目すべきことは、アニメに特異的に熱狂する若者を示す「アニメファン」、及び、「おたく」が消費者として認知されたことである。90 年代の第三次アニメブームでは、この「おたく」が大きな力を持った消費者集団として認識されることになる。吉本たいまつは 80 年代から 2005 年までを経済状況を基準に、プレバブル期(1980-85)、バブル期(86-92)、ポストバブル期(93-96)、ＩＴバブル期(97-2000)、格差拡大期(01-05)の五つの時期にわけて、この期間における「おたく」のあり方の変化を説明している。[452]

第三次アニメブームの起こったポストバブル期を、吉本は、バブルが崩壊していたにも関わらず、大量消費を前提とする価値観はそのままであり続けるという、理想と現実のギャップが顕在化した時期であったとする。この時期、一般消費者の消費が落ち込んでいったにも関わらず、おたくの活気は、「美少女戦士セーラームーン」（1992-97)、「新世紀エヴァンゲリオン」（1995-96）といったヒット作品とともに継続し、おたく文化は産業としても拡大していく。ポストバブル期に続くＩＴバブル期においておたく産業はさらに拡大する。この時期、DVD の売り上げとメディアミックスで制作費を回収する、というアニメのビジネスモデルが確立されたことにより、コンテンツの種類が爆発的に増えることになった。『エヴァンゲリオン』のように、おたくが共通で楽しむコンテンツは現れなくなったか

---

[452] 吉本たいまつ「おたくの多様性、そして権力」『まぐま』Vol.15、STUDIO ZERO/蒼天社、2007 年 3 月、p.54-p.65。

わりに、対象がきわめて細分化された作品が作られていくことになる。停滞を続ける日本産業の中で、おたく産業の成長が続いたため、おたく産業は高い評価を受けることになる。2000 年代には、その評価を背景に、東浩紀の『動物化するポストモダン』[453]や森川嘉一郎の『趣都の誕生』[454]といった、おたくを、現代社会を象徴する人格とみなす議論が出現する。格差拡大期になると、所得が頭打ちになると同時におたく産業もコンテンツの過剰供給が明らかになるなどの問題が発生するようになるが、アニメのビジネスモデルはそのまま継続された。

『GUNSLINGER GIRL』は 2002 年から『月刊コミック電撃大王』に連載が開始されたサイボーグマンガである。『月刊コミック電撃大王』は、おたくを読者対象としたマンガ誌であり、「萌えマンガ」と呼ばれるジャンルの作品を数多く掲載している。そして、『GUNSLINGER GIRL』は 2003 年にアニメ化された。[455]放送時間は、関東では、水曜日の深夜 27 時 48 分から 28 時 18 分であった。つまり『GUNSLINGER GIRL』は最初から不特定多数に共通で楽しまれる作品ではなく、細分化された特定のファン層に向けて作られた作品であった。その意味で、『GUNSLINGER GIRL』は 90 年代のアニメブームの結果として生み出された作品であった。

『GUNSLINGER GIRL』の設定、内容についてはすでに詳しく述べたのでここでは記述しない。『サイボーグ００９』との比較を言うならば、前節で論じたように、『GUNSLINGER GIRL』は『サイボーグ００９』と全く逆の物語であるといえよう。『サイボーグ００９』のサイボーグたちが自分に機械の体を与えた者たちを否定し、平和を愛する人間としての自分たちというものを自らの手で新たに作り上げようとするのに対し、『GUNSLINGER GIRL』のヒロインたちは自分たちに機械の体を与えた者との絆にしがみつき、担当官のためのより優れた殺しの機械になろうとする。この担当官たちと少女たちの関係は、「フラテッロ」（イタリア語で兄妹の意）と呼ばれる。この作品は無条件に兄に愛情を捧げる妹とそれを慈しむ兄という関係によって成立する、おたく的共同体で言われるところの「妹萌え」の物語である。『サイボーグ００９』が 1960 年代末の東西冷戦と政治の時代のサイボーグマンガとするならば、『GUNSLINGER GIRL』は、2000 年代初頭のテロリズムと萌えの時代のサイボーグマンガなのである。

４－１．怪物性が緩和されるヒロインたち

この作品は比較的原作に忠実な形でアニメ化されたといえよう。例えば、「人形」[456]の回では、原作の「THE SNOW WHITE」のトリエラがマフィアに捕まったマリオ・ボッシを

---

[453] 東浩紀『動物化するポストモダン』講談社、2001 年。
[454] 森川嘉一郎『趣都の誕生』幻冬社、2003 年。
[455] 『GUNSLINGER GIRL』原作・相田裕、監督・浅香守生、2003 年-2004 年。
[456] 第 4 話「人形」演出・中村亮介、脚本・筆安一幸。

助けるために戦うシーンを、まるでマンガの場面をそのまま動画になおすかのようにアニメ化している。しかしそれにも関わらず、「戦い」の最後におけるトリエラの台詞、負傷をしているトリエラを気づかうマリオに対し、トリエラが「ほら緑の血なんか出さないから」と言う原作の台詞はカットされてしまっている。その一方で、原作にはない、ヘンリエッタがジョゼにクリスマスプレゼントをねだるシーンや、ヒルシャーが体調の悪いトリエラを気づかって彼女をちらちらと見るカットなどが追加されている。

トリエラは賢い少女であり、自分が義体と呼ばれるサイボーグであり、少女の形をしているけれども、本当は少女と呼ぶにはおこがましい存在なのだ、ということについて自覚的である。トリエラの「緑の血」の台詞は、この自らの怪物性に対する自覚から出たものである。その台詞がカットされる一方で、少女たちと担当官たちの心の交流を示す場面が追加されたことは、『GUNSLINGER GIRL』において、主人公の怪物性がアニメ化によって隠蔽されたことを意味する。この怪物性の隠蔽は 68 年の TV アニメ版『００９』でも、80 年の映画版『００９』でも見られたものである。その隠蔽は 68 年の TV アニメ版では主人公を純粋な平和の戦士としてのヒーロー性を与えたために発生した。80 年の映画版では、同じサイボーグの体を持った仲間同士の絆が強調された結果、サイボーグが「ボラー」であることを示す描写が根本的に欠如することになった。2000 年代の『GUNSLINGER GIRL』においては、怪物性の隠蔽は、主人公の少女たちと男性である担当官の間の絆の絶対化によって発生する。このことは、フラテッロの関係というものを部外者の視点から描いた「エルザ・デ・シーカの死」のエピソードがアニメ化された時に、原作の内容がどのように変更されたか、に象徴的に現われることになる。

４－２．部外者だからこそ気がつく異常性とヒロインを理解する者の資格

２章でもとりあげた「エルザ・デ・シーカの死」は、優秀なフラテッロであるエルザとラウーロが何者かによって射殺されるところから始まる。「公社」は一課と二課に分かれており、少女たちが所属しているのは二課である。一課は普通の大人による諜報機関であり、二課のことを面白く思っていない。二課の失点を暴き出そうと考える一課は、この事件の調査官としてフェルミとガブリエリのコンビを二課に送りこんでくる。二人は、少女たちから話を聞きながらフラテッロがどういうものなのかを調べ出す。

２章では、少女たちと担当官のつながりが少女たちの口によって語られるエピソードとして、「エルザ・デ・シーカの死」をとりあげた。しかし、本節は、このエピソードを、部外者の視点からフラテッロのあり方が描かれるという点に注目しながら、原作とアニメ版の違いを比較する。事件は、エルザとラウーロがテロリストに襲われ、義体であるエルザはその担当官であるラウーロを庇うが、義体の唯一の弱点である眼を撃ち抜かれて死亡した、という結論によって解決ということになる。義体の弱点を明らかにし、二課に失点を与えるこの結論は、一課にとって満足がいくものであった。しかし、フェルミはこの結論

に納得できないものを感じる。トリエラから「フラテッロの関係をもっとよく知りたければ、今、シチリアで休暇を過ごしている最中のヘンリエッタとジョゼに会え」とアドバイスされた彼は、ガブリエリをつれてシチリアに向かう。フェルミとガブリエリは、シチリアでヘンリエッタとジョゼと共に一日を過ごすことになる。

ガブリエリに手伝ってもらってヘンリエッタが作った夕食を楽しんだ後、フェルミとジョゼは、酒を片手にエルザの事件について話し合う。優秀な男と優秀な義体のコンビがあっさりと殺され、その犯人がこれまたあっさりと割れたことを不審に思うフェルミに対し、ジョゼは不意打ちに対してエルザがラウーロの盾になったのだろうと答える。

フェルミ　気に入らねえ･･･

ジョゼ　ん？

どうしてお前らはすぐ義体が主人をかばったで納得するんだよ･･･

事実かもしれないがそんなの間違ってるだろ

俺は最初　義体なんて気色悪いと思ってた

体の８割が炭素フレームや炭素繊維、人工筋だなんてな

でも結局トリエラもヘンリエッタもただの思春期の子供だ

料理のヘタクソなただのガキだよ

ヘンリエッタがお前をかばって死んでも仕方ないって言うのか？[457]

フェルミは不自然な事件の結末だけではなく、子供が大人の盾になって死んだという結論に簡単に納得してしまう二課の大人たちに対してもいらだちを抱く。義体の少女たちと話をし、一日をともに過ごしたことによって、フェルミにとっての「気色悪い」存在は、機械の体を持った少女たちから、少女たちに奉仕されるのが当然だと思いこんでいる大人たちへと変わっていたのである。

一方、ガブリエリはヘンリエッタと夕食後のひと時を過ごす。ガブリエリは、昼間、ヘンリエッタがひったくりを殺しかけたことを注意し、「女の子」は暴力ばかりを振るっていてはいけないと諭す。「女の子」という言葉を聞いたヘンリエッタは泣き出す。素手で人を殺すことができ、銃で撃たれても死なない機械の体である彼女にとって、普通の「女の子」であることは不可能な要求としか思えないことであった。ヘンリエッタは、そんな自分がジョゼのために役立つには、戦い続けるしかないのだとガブリエリにいう。

ガブリエリ　違うわ！

彼はあなたのことを大切に思っているもの！

怖い顔して 9 ミリロ径の銃を振り回されるより　あなたに笑ってほしいと思ってるもの！

---

[457] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』１巻、メディアワークス、2002 年、p.166。

ヘンリエッタ　*ガブリエリさん･･･*

わたし･･･　エルザが何故死んだかわかります

ジョゼさんたちを呼んで･･･　･･･あと私の銃を持って来て下さい･･･[458]

「エルザ・デ・シーカの死」は、アニメ版では、「彼岸花」[459]「熱病」[460]「恋慕」[461]の三部作になり、原作には無い部分が大きくつけ加えられることになった。しかし、それらの変更は、あくまでも原作では描かれなかった部分を補うという形になっており、原作の物語の構図を大きく変えるものではない。アニメ版が物語の構図を大きく変更したのは、マンガ原作には無いアニメ版独自のシーンではなく、一見、原作をそのまま脚本に直したかのように見える、ヘンリエッタがエルザの死の真相を語るシーンであった。

原作では、このシーンは次のようになっていた。

ヘンリエッタ　銃を貸して下さい。

ジョゼが銃をヘンリエッタに渡そうとするが、その銃をガブリエリが奪い取る。

ガブリエリ　駄目っ！　説明が先よ！

ヘンリエッタ　フェルミさん…エルザはラウーロさんの忠実な義体だったんですよね？

フェルミ　ああ…感情は希薄だがラウーロを慕っていたらしい。

ヘンリエッタ　ジョゼさん…ラウーロさんはエルザに優しかったですか？

ジョゼ　いや　仕事以外はまともに取り合わなかった。

ヘンリエッタ　じゃあ…多分真相はこうでしょう

ヘンリエッタ、ガブリエリから銃を受け取る。

ヘンリエッタ　もしも誰かを好きで好きでしょうがなくなって…それでも永遠に満たされないとわかってしまったら　私なら…相手を殺して　それからこうします

ヘンリエッタ、自分の眼に銃口を向ける。

ジョゼ　ヘンリエッタ！

---

458 同書、p.168。
459 第 9 話「彼岸花」演出・川村賢一、脚本・植野慶子。
460 第 10 話「熱病」演出・山本沙代、脚本・筆安一幸。
461 第 11 話「恋慕」演出・千葉大輔、脚本・筆安一幸。

ジョゼ、フェルミあわててヘンリエッタにとびかかる。

ヘンリエッタ 大丈夫…撃ちませんよ。あなた（ジョゼ）に…こんなによくしてもらっている私が自殺するわけないじゃないですか。

ガブリエリ …本当に？　どこまで本気かわからなかったわよ

ガブリエリ、銃からあらかじめ抜いておいた弾を手から出す。[462]

しかし、アニメ版の「恋慕」[463]の回では、このシーンは次のようになっていた。

ヘンリエッタ 銃を貸して下さい。

ガブリエリが銃をヘンリエッタに渡そうとするがジョゼが止める。

ジョゼ 待て、説明が先だ。

おやっという顔でガブリエリがジョゼを見る。

ヘンリエッタ フェルミさん…エルザはラウーロさんを慕っていましたよね。

フェルミ そのようだな。

ヘンリエッタ ジョゼさん…ラウーロさんはエルザに優しかったですか？

ジョゼ いや　仕事以外はまともに取り合わなかった。

ヘンリエッタ そうですよね。多分真相はこうでしょう。もしも誰かを好きで好きでしょうがなくなって…それでも永遠に満たされないとわかってしまったら。私なら…相手を殺してそれからこうします

ヘンリエッタ、ガブリエリから銃を奪って自分の眼に銃口を向ける。ジョゼ、フェルミあわててヘンリエッタに飛びかかる。

ヘンリエッタ 大丈夫…撃ちませんよ。あなた（ジョゼ）に…こんなによくしてもらっている私が自殺をするわけないじゃないですか。

ガブリエリ この子、どこまで本気なのかしら。

ガブリエリ、銃からあらかじめ抜いておいた弾を手から出す。

---

462 前掲書、 p.169。

463 第 11 話「恋慕」演出・千葉大輔、脚本・筆安一幸。

原作では、銃を貸して下さいと言ったヘンリエッタに対して「駄目だ、説明が先だ」と言ったのはガブリエリであるが、アニメ版ではジョゼになっている。この違いは、原作ではジョゼは事件の真相に気づいておらず、エルザの死を、担当官であるラウーロを庇っての死であると思いこんでいるのに対し、アニメ版では、ジョゼは真相に気がついているにも関わらず、それに気がついていないふりをしていたのだ、ということになっているからである。

この騒動の後で大人たちは酒を飲みながら事件の真相について話し合う。原作ではこのシーンは次のようになっていた。

ガブリエリ 二発の銃弾の秘密はこういうことだったんですね…[464]

フェルミ だとしたら 主人の為に戦って死ぬよりひどい話だ…[465]

アニメ版では、ジョゼは真相に気がついているにもかかわらず、気がつかないふりをしていたという変更に伴い、原作には無い言葉が幾つか追加されていた。

フェルミ とんだ茶番だ。あんた（ジョゼ）最初からわかってたんだろ。エルザの死のわけを。

ガブリエリ だから私が銃を渡そうとした時…二発の銃弾の秘密はそういうことだったんですね…

フェルミ 主人の為に戦って死ぬよりひどい話だ…

原作では、ヘンリエッタの愛情の対象であるジョゼは、義体が主人のために犠牲になるという物語の中に安住してしまっている。しかし、部外者であるフェルミやガブリエリは、部外者であるため、その物語の異常性と、そのような物語の中に安住してしまうことのおかしさを認識することができる。その認識が、フェルミやガブリエリに、ジョゼよりもある意味で深い所でヘンリエッタの心理にアプローチすることを可能にしたのであり、ガブリエリに、ジョゼも気づかなかったヘンリエッタの暴走・自殺の危険性を察知させた。部外者だからこそ、逆に少女たちの心理とその危うさを理解することができるという構図が原作には存在していた。この自己批判的な側面が、原作の魅力の一因だといえよう。しかし、アニメ版では、ヘンリエッタの心理をもっとも深く理解しているのは、ヘンリエッタと最も深い絆を持っているジョゼであるとされた。それは、ヘンリエッタとジョゼの関係を、何人にも侵害することのできない関係として強化する行為だといえよう。

原作を忠実になぞる形で製作されたアニメ版は、原作が持つ自己批判性もまた引き継い

---

[464] エルザの銃からは二発の銃弾が無くなっていた。テロリストの攻撃に対してエルザが二発応射したから、二発の銃弾が無くなっていた、と思われていたのだが、実際には、エルザは担当官を殺すのに一発、自殺するのに一発の銃弾を使ったので、計二発の銃弾が無くなっていたのである。

[465] 前掲書、p174。

でいたといえる。しかし、同時に、前述したような細かな改変を加えることによって、物語の構図を変える試みも行っている。その改変は、フラテッロの関係により堅固な絶対性を持たせる方向で行われた。そのような改変の結果、自己批判は、否定性よりも、二人の間の絆の純粋性、無謬性を担保するものとしての性質を強く持つことになった。80 年の映画版『００９』における仲間同士の絆の無謬性が、哀しきサイボーグ戦士という自己否定性によって強化されたことと同じメカニズムが、2000 年代の『GUNSLINGER GIRL』の中にも存在している。このようなメカニズムはもちろん原作にも存在していたが、それがアニメ化されることによってさらに強化されたのである。

５．マンガ作品のアニメ化に見られる絆の絶対化

60 年代末の TV 版『サイボーグ００９』、80 年の映画版『サイボーグ００９超銀河伝説』、2000 年代の『GUNSLINGER GIRL』、これらのサイボーグマンガを原作としたアニメ作品は、それぞれの時代におけるアニメブームが生みだしたものだといえる。ブームの傾向を反映して、60 年代末の TV 版は白黒の TV アニメ、80 年の『超銀河伝説』は長編映画、2000 年代の『GUNSLINGER GIRL』は、深夜アニメと映像ソフト販売の組み合わせ、と発表形態もそれぞれ異なっていた。しかし、時代と発表形態が異なっているにも関わらず、サイボーグマンガのアニメ化においては、主人公たちが持っている怪物性が隠蔽され、緩和される傾向があるという点は共通している。

サイボーグマンガにおいて主人公の持つ怪物性は批判性と強く結びついている。しかし、60 年代末の TV 版では、勧善懲悪のヒーローものの主人公という制約の下で、その怪物性は主人公から分離されてしまった。80 年の映画版ではそれはサイボーグ戦士の哀しみという形で語られた。しかし、具体性を欠いた概念的なものとなることで、仲間同士の絆の不可侵性を高めるための構成要素となり、批判性を失ってしまう。主人公の少女たちの描写を丁寧に行った 2000 年代の『GUNSLINGER GIRL』では、怪物性は決して概念的なものには堕しなかった。しかし、緩和されると共にフラテッロの関係の絶対性がさらに強化された。怪物性の隠蔽や緩和によって強化されたのは、人と人との間の絆の物語であった。『サイボーグ００９』は同じ身体を持った仲間同士の絆の物語であり、『GUNSLINGER GIRL』では支配する者である兄と支配される妹の間の絆の物語であった。

時代を超えて同様の傾向が見られる理由はいくつか想定できるであろう。それぞれがその時代のアニメブームの傾向を典型的に示す作品であった、という観点から指摘すべきことは、マンガやアニメにおける物語の構図やそれを支える個々の要素は後の作品へと引き継がれるということである。アニメブームの担い手は、基本的には、前の時代のアニメブームを経験した者がなる。たとえば、90 年代のアニメブームの象徴的作品である『新世紀エヴァンゲリオン』の監督である庵野秀明は 1960 年の生まれであり、十代後半から二十代を 80 年代アニメブームの中で過ごした。庵野は様々なインタビューで、第二次アニメブー

ムの象徴的作品である『宇宙戦艦ヤマト』『機動戦士ガンダム』が自分の中で大きい存在であることを語っている。[466]90 年代アニメブームの作品群は 80 年代アニメブームの作品群を前提とした上で作られた。90 年代アニメブームにおいてアニメファンが細分化したこと、つまり、よりマニア化した消費者集団となったことは、過去の作品を前提とした上での新作の製作という傾向に拍車をかけた。このような傾向をうけ、80 年代アニメブームの作品群が語った絆の絶対性もまた、90 年代アニメブームの作品群にも受け継がれたのである。

90 年代アニメブームが、バブルの終焉という、大量消費に支えられてきたライフスタイルが揺らぎ実行不能となっていく時代に起こったことは、絆の絶対性という問題に大きな影響を与えた。ライフスタイルの揺らぎは平和や善悪といった従来の価値観をも揺るがす。おたく共同体における消費と需要の形態変化は、現代社会における従来の価値観の揺らぎと共に進行した変化であり、一般社会においても同様の変化があったものと考えられる。従来の価値観がその効力を失っていく時、おたくを含む大勢の人々が他者との絆の再確認と強化を求めた。90 年代アニメブームでは、自分とある特定の人物との絆を、世界そのものだとみなす内容を持った作品が繰り返し作られることになる。それは、80 年代アニメブームにおける絆のあり方を継続するものであると同時に、現代を生きる人々の欲求を満たすものでもあった。絆の問題は、単にサイボーグマンガだけに存在するものではない。日本のマンガやアニメの物語の中では、繰り返し、仲間や友情、あるいは恋愛や萌えといった、小さな共同体を形成する絆の再確認、及び、その強化というモチーフが取りあげられてきた。しかし、他の戦闘を題材としたマンガやアニメでは「戦い」における勝利という結果を直接的に自分たちの正しさに結びつけることができたのに対し、サイボーグマンガには、強さやそれに伴う勝利が、批判性及び、自己否定性を必然的に伴うという問題があった。そのようなサイボーグマンガをアニメ化するにあたっては、その批判性、自己否定性をどう処理するのかが重要な問題となってくる。その処理によって生じる物語の構図の変化は、その作品に対して、その作品を愛好する人々が何を要求していたのか、ということの現れであり、消費者とアニメの関係を端的に示している。

戦後の日本アニメにおいて、描かれる人間像や人間関係がより複雑になっていった原因の一つに、アニメに対して人間の絆を描くことを求める欲求があったといえる。少なくとも、その欲求がアニメを単純な勧善懲悪の図式から脱却させ、複雑な内面や陰を持つ人物を作品中に登場させる動機づけとなったとはいえる。そのような複雑さが表現可能になったことは、アニメの進歩といえるものであった。しかし、同時に、物語に絆の再確認と強化を求める欲求は、サイボーグマンガのアニメ化において、作品の持つ問題意識と強く結びついている主人公の怪物性の緩和、あるいは概念化を引き起こしたのであり、それと同

---

[466] 庵野秀明は、大泉実成、竹熊健三との座談会で『宇宙戦艦ヤマト』の第一話を見て感動したので、第二話からはカセットテープ（当時はまだビデオがなかった）で録音したと語っている。庵野は冗談交じりながら、自分のことを「『ヤマト』の正統な後継者」だと言う。（庵野秀明、大泉実成・編『スキゾエヴァンゲリオン』太田出版、1997 年、p.61）

時に、自己否定性は、自分たちと同じ否定性を抱えている仲間という形で、批判性ではなく、むしろより強固な絆の絶対化と結びついたのである。絶対化の過程は、現実の時代の中で平和や善悪といった価値観が普遍性を失っていく過程と重なり合い、物語の中で、他の価値観が消失し、絆だけが純粋化して残るという結果をもたらすことになった。人間の複雑さというものが、その内面に様々な葛藤を抱えていることにあると考えるならば、このような純粋化は物語や登場人物の類型化、単純化、時には人間理解の浅薄さにもつながりうるものである。複雑さを要請したはずのものが、逆に表現や人間理解の幅をせばめてしまうのである。絆の問題において、日本のアニメの歩みはその当初から葛藤を抱えていた。『サイボーグ００９』や『GUNSLINGER GIRL』のアニメ化は、日本のアニメの消費と受容が抱える一つの問題を示すものである。

４章３節　劣等感と優越感の混濁が生み出す戦闘共同体の絆

１．60 年代の戦記ブームと『サイボーグ００９』

『サイボーグ００９』の反戦色は、60 年代の反戦運動の影響によるところが大きい。しかし、『サイボーグ００９』の原作が掲載された 60 年代半ばの『週刊少年キング』は、けっして反戦色が強い雑誌ではない。『キング』に限らず、当時の少年週刊誌では、ミリタリー趣味的な記事やマンガがその重要なコンテンツとなっていた。少年週刊誌の歴史は、1959 年の『週刊少年サンデー』と『週刊少年マガジン』の創刊に始まる。竹内オサムは、61 年に始まった少年マンガにおける戦記ブームが、これらの少年週刊誌に大きな影響を与えたと指摘する。

> 六〇年代はじめ、二誌は、戦艦大和や零戦など、第二次大戦の日本の兵器を誌面で“カッコよく”紹介したが、これに対して保護者、教育者からたびたび非難の声があがるようになった。戦争の悲惨さに目をつぶって、それをいたずらに賛美するのは問題ではないかというわけだ。
>
> 戦記もののブームは、六一年に始まっている。直前に戦車や飛行機などのプラモデルの流行がおこり、また「ライフルマン」や「拳銃無宿」などアメリカ製西部劇のテレビ放映と結びついて、日本にガンブームがおこっていた。兵器やメカに子どもの眼が向く環境が形づくられていたのである。
>
> ついには、人気マンガ家が拳銃不法所持で逮捕されるという事件さえ起こった。
>
> ともあれ、そうした動きと連動して子ども雑誌にも、戦記物のブームがおとずれる。「ゼロ戦はやと」「白虎戦車隊」「ああ特別攻撃隊」「紫電改のタカ」「ゼロ戦レッド」「あかつき戦闘隊」など、戦記マンガが雑誌をにぎわせていく。六三年になっても兵器・戦記物が少年雑誌の中心となっていた。それらのマンガ作品・記事では、戦前の日本の飛行機や戦艦の優秀さが賛美されており、「兵器・戦記ものブームが、単純な軍事知識の解説・図解からはじまって、しだいに系統的な『大東亜戦争肯定論』の少年版になっている」（土井芳男「児童文化と反動思想」『文化評論』六七年五月）という危惧にも、無理からぬものがあった。[467]

『週刊少年キング』もまた、軍事知識の解説や図解に大きな力を入れていた雑誌であった。戦記ブームをめぐる議論では、第二次大戦が作品の題材となったことが強調されるが、「カッコよく」紹介されたのは大戦中の兵器だけではない。現代の最新兵器や、想像上の未来兵器なども特集記事の題材としてとりあげられた。

たとえば、『キング』の 1964 年 9 月 13 日号では、ベトナム戦に投入された米軍の対地攻撃機、コイン機を『ゲリラ退治のひみつ兵器』として紹介している。（図 74）記事の内容は、コイン機が持つ、ゲリラ退治のための様々な機能を紹介して褒めたたえるものである。コイン機が開発された理由として、ゲリラとの戦闘の増加をあげているが、ゲリラが発生

---

[467] 竹内オサム『戦後マンガ 50 年史』筑摩書房、1995 年、p.91。

する理由については一言の説明もなく、当時、現在進行形で進んでいたベトナム戦争についての解説も無い。当然、コイン機が引き起こす「戦争の悲惨さ」についての記述もない。

図 74:『週刊少年キング』1964 年 9 月 13 日号、少年画報社、1964 年 9 月 13 日、pp.7-11。

1964 年 9 月 6 日号では現在計画中の未来兵器として、飛行戦車が紹介されている。（図 75）この戦車は砲台が車体から分離して空を飛び、敵を倒すというというものである。想像図の戦車には日の丸がつけられている。そして、周りの風景には椰子の木が描かれており、南方での戦いが想定されていることがわかる。解説文は、この兵器を『夢の戦車』と呼んでいる。

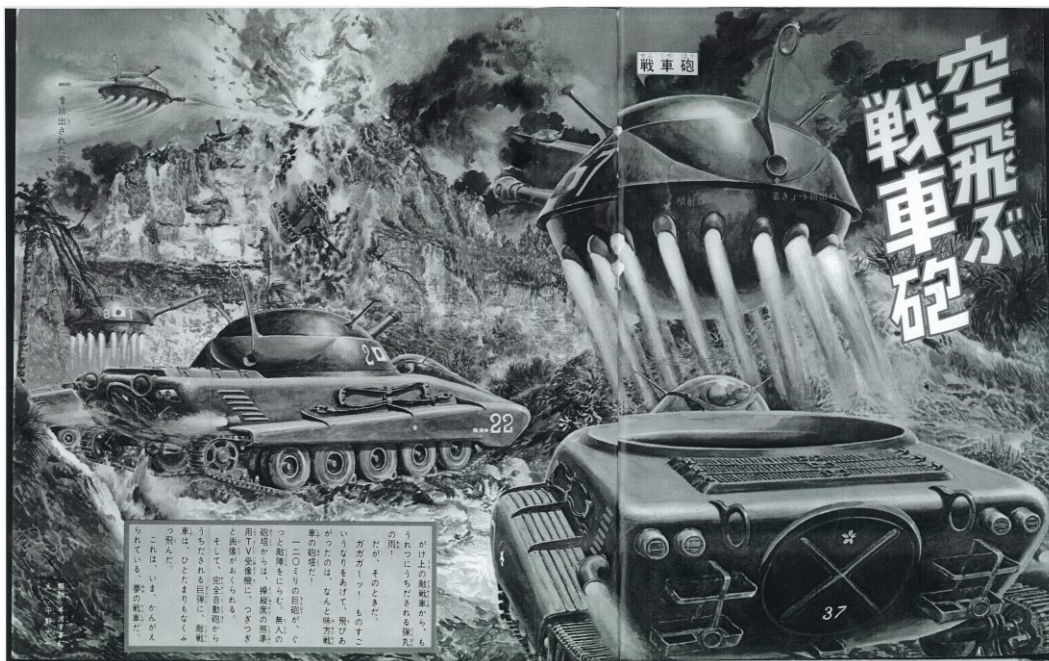



図 75 :『週刊少年キング』1964 年 9 月 6 日号、少年画報社、1964 年 9 月 6 日、p.2。

『キング』に連載されていたマンガ作品の中にも、反戦というテーマを見いだすことはできない。鶯谷五郎は、『００９』の担当編集を勤めた桑村誠二郎から、当時の編集部に『００９』を『キング』の看板タイトルにするという考えはまったくなく、雑誌の主力は戦記マンガであった、という証言を得ている。

> ところで、連載第一回の号で表紙を飾っているのは、じつは００９ではない。
> なんとなく鳴り物入りで連載が開始されたのだと思っていたが、当時の編集部に『００９』を同誌の看板タイトルで、という考えはなかったのだ。
>
> **全然ない。大器の花咲くのは遅いという認識で。あくまで主力は辻なおきの『０戦はやと』と吉田竜夫の『忍者部隊　月光』。【桑村誠二郎】**
>
> 当時、石ノ森を最大限に評価していた桑村にして、じつにつれないコメントであるが、編集部のスタンスはあくまで連載しつつ様子見という按配であったという。[468]

辻なおきの『0 戦はやと』は、南方戦線の零戦部隊の隊員、隼人の活躍を描いた作品であり、吉田竜夫の『少年忍者部隊　月光』は、日本軍の特務部隊である少年忍者隊の隊長である月光の活躍を描いた作品である。どちらも第二次世界大戦を舞台に、日本軍の少年が痛快な大活躍をするという、アクション娯楽を目的にした戦記マンガであった。

１－１．『サイボーグ００９』における反戦テーマの意識化

戦記マンガを主力としていた『キング』で、サイボーグという SF 的な題材を取り扱った『サイボーグ００９』は異色の作品であった。『０戦はやと』や『月光』の主人公たちが純真で健全な少年であるのに対し、『００９』の主人公、島村ジョーは混血児であり、差別を受けたために非行に走ってしまった少年である。『００９』の物語は、彼が少年院から脱走するところから始まる。少年院からの脱走者なら、行方不明になっても誰も気にしないだろうと考えたブラックゴーストは、彼を誘拐してサイボーグの試作品に改造する。

しかし、『００９』は異色ではあっても、けっして誌風から浮いた作品ではなかった。『００９』のページ数のほとんどが、ブラックゴーストとの戦闘シーンに費やされた。『サイボーグ００９』は、悪の組織ブラックゴーストとの戦うサイボーグたちを「カッコよく」描くアクション娯楽作品だったのである。

---

468 鶯谷五郎「少年キング　009 THE ORIGINAL 1964-1966」『サイボーグ００９　コンプリートブック　NEW EDITION』メディアファクトリー、2012 年、p.36。本書は、2001 年に発行された『サイボーグ００９　コンプリートブック』の増補改訂版である。インタビューなどは 2001 年に行われたものである。

その『サイボーグ００９』が、痛快さだけを追い求めるアクション作品の枠組みから逸脱し始めるのは、1964 年 10 月 11 日号からの「暗殺者編」と『別冊少年キング』1965 年 1 月号に掲載された「サイボーグ戦士」からである。

桑村によれば、「サイボーグ戦士」は、『００９』の第一回原稿に対し「話がわかりづらい」という批判が編集部からあがったことによって執筆された作品だという。編集長の山部徹郎に「プロットは素晴らしかった。しかし、博士がサイボーグを造った目的がハッキリしなかった」と言われた石ノ森は「２週間ぐらい時間をください」と答え、新たにプロットを描きおろした。そのプロットが後に「サイボーグ戦士」となる。『キング』の連載第一回が、主人公である００９の話のみで、他のサイボーグたちの生い立ちについては一切語られていなかったのに対し、そのプロットでは、ブラックゴーストがサイボーグを開発した理由及び、他のサイボーグたちの出自と彼らがブラックゴーストに拉致されるまでの経緯が全て描かれていた。石ノ森は、「サイボーグ戦士」のプロットを編集部に持ち込むと同時に、反戦を作品のテーマとすることを提案したという。[469]

編集部が石ノ森の提案を了承した結果、『キング』1964 年 34 号にて、読者に対してサイボーグたちが戦争用の実験兵器であることが始めて説明された。一方の「サイボーグ戦士」は、『別冊少年キング』65 年 1 月号にまとめて掲載された。「サイボーグ戦士」は好評で、1 月号は約 13 万部を売り上げたという。[470]『００９』の「反戦」というテーマは、『００９』の作品世界の枠組み、及び、登場人物たちの設定を確立させるために導入されたもの、あるいは、『００９』が作品としての体を成していく中で意識化されたものだといえよう。

桑村の証言によれば、「サイボーグ戦士」は、『週刊少年キング』に掲載の『００９』本編と同時並行で執筆されていたことになる。「サイボーグ戦士」の内容は、本編では「誕生編」と呼ばれる箇所に該当するものである。しかし、「サイボーグ戦士」が発表された時、本編はすでに「誕生編」を終え、「暗殺者編」にはいっていた。ブラックゴーストの手から逃れたサイボーグたちは、ギルモア博士の知り合いのコズミ博士のもとに身を寄せる。しかし、ブラックゴーストは００９たちを倒すためにサイボーグの暗殺者を次々と送り込んでくる。００９たちは暗殺者たちと戦うが、暗殺者たちは、それぞれに哀しみを抱えた存在であった。００１０は、体からプラスとマイナスの電気を出して敵を攻撃する双子の兄弟である。しかし、二人は互いに触れ合うと、その電気の強力さのために大爆発を起こしてしまうという弱点があった。００９は二人の間を目まぐるしく走りまわることで二人を撹乱し、二人を衝突させて勝利する。だが、００９にとって、この勝利は後味の良いものではなかった。仲の良い兄弟でありながら、死ななければ互いに触ることもできなかった二人の心情を思い、００９は涙を流す。続いて現われた００１１は、黒い円盤状の体に昆虫のような足をはやした異形のサイボーグである。彼は、自分の醜い体を嫌悪しており、００９たちを倒せば新しい体をもらえるという約束でブラックゴーストのために戦う。０

---

[469] 同書、p.37。
[470] 同書、p.37。

０１１は、００９たち以上に強い劣等感の持ち主であった。「暗殺者編」の最重要人物である００１３は、巨大なロボットを操って戦うサイボーグである。彼は障害者であり、人に馬鹿にされながら生きてきた。そのため、人の優しさに飢えていた彼は、００９の優しさに触れて、００９と戦うことができなくなる。戦闘を放棄した彼を裏切り者と断じたブラックゴーストは、ロボットに仕掛けた爆弾を爆発させる。００１３は、００９の胸の中で「ともだちになりたかった」と言いながら死んでいく。

『００９』と同時代の戦記マンガは、「戦争の悲惨さに目をつぶって、それをいたずらに賛美する」と非難を浴びた。それに対し、『００９』の「暗殺者編」は、戦うことの悲惨を真正面から描いた作品だといえよう。「暗殺者編」の悲劇的な内容は、反戦というテーマが意識化されたことによる影響を受けてのものだろうと推察される。しかし、「暗殺者編」は、戦争を非難し、反戦を訴える言葉を直接的には使っていない。その種の言葉がはっきりと使われるようになるのは、「暗殺者編」に続く「放浪編」でのことである。「放浪編」で、サイボーグたちはコズミのもとを離れ、潜水艦で深海をさまよう。北ベトナムでベトコンという超人的な兵士たちが不思議議な新兵器を使っているという噂を聞いたギルモアは、ベトコンたちの影にブラックゴーストがいるのではないかと考える。そのサイボーグたちの潜水艦を、機械のエネルギーを吸い取ってしまう発光クラゲが襲いかかる。クラゲの体を調べたギルモアは、クラゲは核実験によって生まれた突然変異体であると結論する。

００７　ちくしょう核実験か！
人間はいまにじぶんの手で　じぶんをしめ殺すことになるぞ！！
００２　それもこれも戦争の恐怖があるせいだ
００９　そして　戦争のかげには黒い幽霊団（ブラックゴースト）！！
００４　たたかわなければ！！
００９　そうだ！　たたかわなければ…………
００５　地球のために……
００８　そして　ぼくら自身の平和のためにも！！[471]

戦争の恐怖がおそろしい怪物を生み出してしまったことを知ったサイボーグたちは、これまでのように、ブラックゴーストが自分たちを襲ってくるのを待つのではなく、人々を裏から操って戦争を引き起こすブラックゴーストにこちらから対決を挑んで、これを倒す決意を固めるのである。

そして、1965年2月28日号から、ベトナム戦争を題材にした「ベトナム編」が始まる。ベトナムに乗り込んだ００９たちは、ベトコンと政府軍（アメリカ軍）の双方に新兵器を与えて、戦争をさらに激化させようと企むブラックゴーストと戦う。

471 石森章太郎「サイボーグ００９」『週間少年キング』1965年2月21日号、少年画報社、1965年2月21日、p.116。

１－２．戦記マンガの主人公に挫折をもたらす史実と『０戦はやと』の曖昧な結末

『００９』が反戦というテーマをより明確にうちだすようになっていった一方で、戦記ブームは終焉を迎え、戦記マンガは誌面から姿をけしていく。『0 戦はやと』は 1964 年 12 月 20 日号で、そして、『忍者部隊月光』は 1965 年 2 月 28 日号で最終回となる。

この二作品の結末は、戦記マンガが結末を迎えるにあたって直面する一つの問題を提示するものとなった。その問題とは、戦記マンガの主人公たちは、日本のために敵をばったばったとやっつける大活躍をするにも関わらず、肝心の日本は、戦争で負けてしまうという矛盾である。戦記マンガはこの矛盾を何らかの形で処理しなければならなかった。

『0 戦はやと』と『少年忍者部隊　月光』の主人公たちもまた、日本の敗北と向き合わねばならなかった。そして、この二作品は、どちらも敗戦の予兆として、連合艦隊司令長官、山本五十六の死を描いた。日本の誇る名将として半ば伝説的に語られる山本は、1943 年に乗機を米軍機に撃墜されて死んだ。この二作品では、山本の死の経緯と、死に対して主人公たちがとった行動が、物語の結末へと直結する。しかし、同じ歴史上の出来事をとりあげているにも関わらず、その結末はまったく対照的なものとなった。

『0 戦はやと』で山本の死が描かれたのは、1964 年 11 月 22 日号でのことである。隼人が所属する爆風隊は、山本が乗った飛行機が米軍機に襲われているとの報せを聞き、急いで助けに駆けつける。爆風隊は見事、米軍機を追い払い山本を救出する。山本は爆風隊に感謝すると共に、爆風隊に新たな作戦を命令する。それは、日本軍の輸送艦隊の安全を守るため、コロンボ、ベラミにある敵基地を攻撃しろというものであった。爆風隊を二分して、二基地を同時に攻撃しろ、という山本に対し、爆風隊の隊長、宮本は、爆風隊は３２機、半分になれば１８機、その半減した攻撃力で五百機もの精鋭機を擁する敵基地を攻撃しろというのは無茶だと反対する。しかし、山本は輸送艦隊を待ちわびている日本軍を救うためには爆風隊の力にすがるしかないと言い、その言葉に宮本も従わざるをえない。爆風隊に命令を伝えた山本は、再び飛行機に乗って帰還する。宮本は危険なので護衛をつけるようにと進言するが、山本は護衛につける飛行機があるのならば、それで敵基地を攻撃しろと言って宮本の進言を却下する。山本はその帰路で敵機に襲われ死亡する。ただし、その死のシーンは作品では描かれない。ナレーションにて、爆風隊が山本の死を知ったのは、山本が爆風隊の基地を去ってから二日後のことであったと語られるのみである。

爆風隊は山本の命令通り、コロンボ、ベラミの敵基地を攻撃し、これを全滅させる。しかし、それにも関わらず、日本の輸送艦隊は米軍に襲われて沈められてしまう。全滅したはずの米軍に輸送艦隊が沈められたという事態が信じられない爆風隊は、事の真相を調べるために現場に向かうが、そこで秘密基地から現れた米軍機の大軍と遭遇、戦闘になる。宮本は米軍のエース、キング・サタンから部下たちを守って戦死する。

隼人たちは米軍の秘密基地を探し、ついに満潮時に海に沈んでしまう島がそれであることを発見する。爆風隊は秘密基地の米軍と対決し、隼人は宿敵キング・サタンを倒す。だが、隼人の体にもキング・サタンの銃弾が命中し、その胸から鮮血が滴り落ちる。傷ついた隼人の乗った零戦は雲の間に消えてゆく。

> その後の隼人は　どうしたであろうか
> ある人の話では　沖縄上空で　だいかつやくをしていたという
> またある人は本土上空で B29 をあいてにはなばなしいかつやくをしていたというが……
> わたしが信じられるのは　毎日はげしい空戦がくりかえされた南洋の大空も　いまはもう平和に青々とすみきっているということなのです[472]

『0 戦はやと』のストーリーは、史実を一応はなぞっており、山本も史実通りに死ぬ。しかし、実際に作品に描かれたのは、爆風隊による山本の救出であり、山本の死は伝聞としてさらりと書かれるだけである。『0 戦はやと』は、日本が敗北するという史実をたどりつつも、描くのは少年たちの活躍であり、挫折を予感させる要素はストーリーから取り除かれた。だが、史実を辿りながらも少年たちの挫折を描かないという方針は、日本の敗北が日本の勝利のために戦う少年たちにとって挫折以外の何ものでもない以上、矛盾をきたし破綻せざるをえない。

『0 戦はやと』の結末は、その問題を解消する一つの方法を示したといえよう。胸からの流血、雲間へと消えていく零戦の後ろ姿は隼人の死を予感させるものである。しかし、隼人が死んだとは、はっきり描かれない。語り手である「わたし」は、隼人がその後も、沖縄や東京で大活躍した、という噂があったことを記述する。だが、「わたし」は、あきらかにその噂を信じていない。『0 戦はやと』の結末はひじょうに曖昧なものであった。

この曖昧な結末は、ありとあらゆる可能性を許容する。隼人が日本のどこかで米軍を相手に勇敢に戦い続けたのだと思うこともできるし、キング・サタンとの戦いで命を落としたと考えることもできる。極端な話をすれば、その後、隼人はどこかに不時着し、そのまま南洋で平和に暮したのだ、と信じることも可能である。この曖昧さによって、読者は、第二次世界大戦の経緯を史実として受け入れた上で、隼人のその後を自由に夢想し続けることができる。かくして、史実は維持されつつも、主人公の挫折は回避される。主人公が決定的な挫折に向き合う前にストーリーがどうとでもとれる形で終わってしまったことにより、主人公は永遠に痛快な大活躍を続ける少年兵であり続けることが可能になったのである。

---

[472] 辻なおき「0 戦はやと」『週間少年キング』1964 年 12 月 20 日号、少年画報社、1964 年 12 月 20 日、p.198。

１－３．相対化した善悪と上司の無理解によって挫折する『少年忍者部隊　月光』

もう一つの戦記マンガ『少年忍者部隊　月光』で山本の死が描かれたのは、1964 年 12 月 20 日号で『0 戦はやと』とほぼ同時期のことであった。山本は忍者隊の大活躍に感謝する。しかし、忍者隊の大活躍をもってしても、アメリカの圧倒的な物量には対抗できず、劣勢の挽回にはいたらない。忍者隊は、アメリカの根幹を打ち砕けるような「ひみつ指令」を与えてほしいと山本に訴えるが、山本は忍者隊を死地に送るわけにはいかないと言って彼らの訴えを退ける。そこで、忍者隊は忍法を使って山本に催眠術をかけ、山本の考えている作戦を聞きだし、ブーゲンビリアへと向かう。だが、山本は催眠術にかかったふりをしただけであった。山本の芝居に騙された忍者隊は、平和な南洋でのどかな休暇を過ごすことになる。

『0 戦はやと』でも、『少年忍者部隊　月光』でも、山本は大人物として描かれた。しかし、その行動は正反対であった。『0 戦はやと』では、山本は不利な戦況を覆すために無茶な命令を爆風隊にくだし、それに反対する宮本隊長を黙らせた。一方、『少年忍者部隊　月光』の山本は、忍者部隊を死地に追いやるような命令は下せないと言う。しかし、『0 戦はやと』における山本の命令は無謀ではあっても、主人公たちに挫折をもたらすものではなかったのに対し、『少年忍者部隊　月光』の山本の「ひみつ指令」は忍者隊に挫折の運命を与えることになる。

山本は、ブーゲンビリア上空で乗機を米軍機に襲われ死亡する。忍者隊は山本の遺品から、山本が考えていた「ひみつ指令」を発見する。それは、南アフリカの米軍ウラン採掘基地を破壊する、というものであった。月光は、現地人に変装して鉱山に潜入する。そこで、彼は現地人の首領の娘ランド・コーズと日本人医師アダチ・ミノルに出会う。

現地人を虐待する米軍に怒りを燃やす月光であるが、コーズは月光に日本に帰ってくれと懇願する。そして、アダチ医師は月光に銃を向ける。彼はアメリカで医学を学んで日本に帰って来たのだが、日本軍は彼をスパイ扱いして逮捕し、拷問にかけたのである。そのため、彼の妻は狂死してしまう。彼は娘と南アフリカに逃れるが娘も病死してしまう。彼は日本を捨て、自分によくしてくれた南アフリカの人々のために一生を捧げる決心をする。だが、日本を憎みきれない彼に月光を撃つことはできなかった。彼は月光に日本に帰れと言う。

それまでの『少年忍者部隊　月光』では、日本＝善、アメリカ＝悪の構図が維持されてきた。だが、アダチ医師の登場は、その構図を突き崩すものであった。月光は、アメリカ軍の力を背景にして威を張る悪党かと思っていたコーズの父が、実は重病人で、病気の痛苦と恐怖をごまかすために虚勢を張っているだけのあわれな人物であることを知る。コーズの父がかかっている病気は、アフリカで大勢の人々が苦しんでいる病気であり、アダチ医師はその治療に取り組んでいたのである。最後の戦いで忍者隊の前に立ちふさがったのは、敵でも味方でもない、日米間の戦争に翻弄される罪のない人々であった。コーズの父

はアダチ医師と忍者隊を庇うために、基地に侵入したのが日本の忍者隊でなく、ナチスドイツの部隊にみせかけようと偽装工作を行う。それを見た忍者隊は、彼らを「戦い」に巻き込むことはできないと、ウラン採掘基地の破壊をあきらめる。

忍者隊は敗北を喫したのである。しかし、彼らはまったくの空手で日本に帰ったわけではなかった。帰還のために大型の輸送機を強奪した彼らは、その輸送機に原子爆弾が積みこまれているのを発見する。だが、忍者隊から原子爆弾の提出を受けた指令本部の参謀たちには、その価値を理解することができなかった。

参謀A　こんなものが戦争の勝敗をきめるだと！？
参謀B　うわっはっは　こんな爆弾の力なんか……　わっはっは！
参謀C　わが帝国陸海軍には　やまとだましいがあり　特攻精神がある！
参謀B　きみたちはすこし　あたまがおかしくなっておるのじゃ
山本元帥は戦死……　そして　太平洋の島は　つぎつぎに　敵の手におちる……
たしかにわが方は不利じゃ　それをみて　きみたちはよわ気になったな！
月光　ちがいます参謀！
敵が　一日につくる兵器の量……　それにひきかえ日本の工場でつくる兵器の少なさ
三日月[473]　敵は　すでに　日本の数十倍の兵器をもっています！
参謀A　だが　わが方には　はつらつとした青少年が　つぎつぎに前線にでておる……
参謀C　あとから　あとから　日本のわかい力が　わんさとでてくるわい
月光　…………　…………
そ　その青少年のいのちを　おそろしい新兵器にぶっつけるのですか
参謀B　わっはっはっは！
まだ　いっとるのか月光！
きみたちは　おくびょう風にふかれて　そんな爆弾をこわがりすぎているのだ
わっはっはっはっは………　こ　こんな爆弾なんか………はっはっは爆弾がなんだ！！
どしどし　前線にでていく青年……
まだ　いる　いる…　敵の爆弾の数より……　その何倍のもの青少年がいる！！[474]

忍者隊に「ひみつ指令」を与えることさえ拒絶した山本と、後の特攻攻撃を予見させる発言を繰り返す参謀たちの違いはあまりにも大きすぎた。怒りをおさえきれなくなった忍者隊は刀を抜くと、参謀たちのひげを切り、机を両断し、その首に峰打ちをいれて立ち去

473 忍者隊の一員。美少女。元は月蝕という名であったが、隊員の一人、三日月が彼女を庇って死んだため、彼に代わって三日月を名乗るようになった。
474 吉田竜夫「少年忍者部隊　月光」『週間少年キング』1965 年 2 月 28 日号、少年画報社、1965 年 2 月 28 日、p.216。

る。だが、参謀たちは峰打ちにこめられた忍者隊の怒りすら理解することができない。峰打ちを斬りそこないと勘違いし、「あわてて　うでがくるったか」と大笑いする。忍者隊は日本軍から去り、その姿を二度と見せることはなかった。その一年と七ヵ月後、広島に原爆が落とされる。ナレーションは、忍者隊の情報を指令本部がとりあげていたら、この悲劇は回避できていたかもしれないと語る。大勢の命がむなしく散り、参謀たちも死に、そして、日本は敗北する。

『0 戦はやと』が日本の敗戦をはっきりと描かず、全てを曖昧にすることで主人公の挫折を回避したのに対し、『月光』は主人公たちの挫折をはっきりと描いた。その挫折は、忍者隊の理解者である山本の死に始まり、南アフリカでの善悪の相対化を経て、愚かな参謀たちの嘲りによって完結する。人の命を軽々しく扱う参謀たちは、はっきり悪として描かれた。『月光』の最終回において、日本軍は少年マンガの健全な主人公たちが所属するにはふさわしくない組織となった。祖国のために命をかけて戦うことそれ自体は、『月光』は否定していない。だが、少年忍者たちは日本軍に愛想をつかして姿を消した。彼ら忍者隊には、青少年の命を武器にして戦争を遂行しようとする日本軍を、祖国を守るために戦う組織だと認めることができなかったのである。

1－4.『黒いいなずま』に見る戦記マンガの終焉

『月光』の挫折は、正義の少年を主人公とする少年マンガにとって、第二次世界大戦が扱いづらい題材であることを示すものであった。そして、『月光』の最終回から 3 ヵ月後、1965 年 5 月 2 日号から福本和也、加来あきらの『黒いいなずま』が始まる。『黒いいなずま』は、『0 戦はやと』や『月光』とは違う、屈折した内容を持った戦記マンガであった。

『黒いいなずま』は、『0 戦はやと』と同じく、第二次世界大戦を舞台に少年航空兵の活躍を描く作品である。しかし、『黒いいなずま』の主人公、天城丈二は、隼人のような純真に日本の正義を信じて戦う主人公ではない。丈二とその親友、頑太は日本人の少年であるにも関わらず、敵国であるイギリスの航空隊に所属し、日本の同盟国であるドイツと戦う。丈二の父は、日本の外交官であるが、ドイツ軍の残虐非道さを阻止するために、丈二を敵国の航空隊に預けたのである。丈二は、父から送られた日本刀を手にし、日本人技師が設計した新型機「黒いいなずま」に乗ってドイツ軍と戦う。(図 76)

図 76：黒い飛行機が「黒いいなずま」。手紙を読んでいる人物は丈二の親友の頑太。

『週刊少年キング』1965 年 5 月 16 日号、少年画報社、1964 年 5 月 16 日、p.166。

新型機「黒いいなずま」のモデルは、1943 年に開発が始まった日本軍の局地戦闘機「震電」である。震電は、超高空を飛ぶ大型爆撃機を撃墜することを目的に、大出力・大直径

のエンジンと大型機銃を多数装備する戦闘機として設計された。そのため、通常の戦闘機とは違い、尾翼を機体の前に、エンジンとプロペラを後ろに配置する「逆推進機」[475]という形式を採用した。震電は戦争に間に合わず、結局一度も戦うことはなかった。しかし、「逆推進機」ならではの先端が槍のように尖ったスマートなデザインは高い評価を受け、震電はミリタリーマニアに人気の戦闘機となった。そのスタイルを後のジェット戦闘機のデザインを予見したものとし、震電を日本の科学技術の優秀性と先見性を示す戦闘機だとする人も少なくない。『黒いいなずま』は、震電にまつわる幻想を基に作られた戦記マンガといえよう。[476]日本の伝統の武器、日本刀を手にして、日本の最先端科学が生み出した飛行機「黒いいなずま」に乗って戦う丈二の姿は、戦前に書かれた軍事愛国小説『昭和遊撃隊』を想起させる。『昭和遊撃隊』は、日本刀を日本の魂の象徴、新兵器「富士」を日本の科学力の象徴だとした。『黒いいなずま』と『昭和遊撃隊』は、伝統の武器によって日本の魂を示し、新兵器で日本の科学力を示すという構図を共有している。

そして、日本の少年がイギリス軍に所属してナチスドイツと戦うという設定は、戦後において普遍的悪役として描かれるようになったナチスドイツを、主人公の敵に設定するものである。この設定は、正しい日本人が悪い白人をやっつけるという、戦前の『昭和遊撃隊』や、戦記ブームの他の戦記マンガのストーリーパターンを、『黒いいなずま』が踏襲することを可能にした。ヨーロッパが物語の舞台である『黒いいなずま』に悪い日本人が登場することはなかった。日本軍にではなくイギリス軍に所属することによって、主人公は正義の少年として戦い続けることが可能になったのである。

しかし、敵国の軍隊に所属して戦うという設定により、『黒いいなずま』のストーリーは、他の戦記マンガには無い暗さを持つものとなった。彼が所属するイギリス軍の中には、敵国人である主人公を疑う者もいる。日本人に両親を殺されたニーガンは丈二を憎しみの対象とし、同じイギリス軍の仲間でありながら丈二の命を狙い続ける。憎しみに心を支配されているのは主人公と仲の悪いニーガンだけではない。主人公の親友、頑太もまた心に傷を抱えている。頑太の両親は、怪我をしている男を反ナチスの運動家と知らずに救護したためにナチスに殺された。彼は、武器を捨てて降伏したドイツ兵たちを見張っている時、その憎しみを抑えきれなくなり、手にした機関銃を乱射して彼らを殺してしまう。この頑太のエピソードは、登場人物を善人と悪人とに明確に塗り分ける、これまでの戦記マンガの枠組みを否定するものであった。

『黒いいなずま』は、矛盾に満ちた作品であった。それは、軍事愛国小説や戦記マンガのあり方を60年代半ばにおいて再構築するものでありながら、同時にその枠組みを否定してしまったのである。マンガ作品が矛盾を持つことはけっして悪いことではない。矛盾へ

---

[475] 「先尾翼機」「エンテ翼機」「前翼機」と呼ばれることもある。ここでは、『黒いいなずま』内での呼称にならい「逆推進機」という言葉を使う。
[476] 2章2節の3「敗戦によって崩壊した『男の子の国』と、アニメによる再構築」を参照のこと。なお、『少年忍者部隊　月光』の主人公の愛機も震電である。

の挑戦によって作品がこれまでにない新しい魅力を獲得することはよくあることである。だが、『黒いいなずま』は、三ヶ月という短期間で連載を終了してしまう。もちろん、連載期間の長短によって作品の内容を評価することはできない。しかし、『黒いいなずま』が、『月光』以後の戦記マンガの困難を象徴する作品になってしまったことは間違いない。『週刊少年キング』における戦記マンガのブームは、『黒いいなずま』によって終焉がつげられたのである。

１－５．『サイボーグ００９』が戦記マンガに受けた影響とそこからの脱却

戦記ブームは『サイボーグ００９』に大きな影響を与えた。その影響としてまずあげられるのは実名性の問題であろう。夏目房之介は、戦記マンガの特徴として、実際の戦争に登場した兵器や人物が作中に登場することをあげる。そして、それをマンガにおけるリアリティのありかたが変化したことの現われだとする。夏目は、戦記マンガのブームを60年代におけるマンガ家の世代交代と連動した出来事だと考える。50年代半ばから60年代初頭にかけて、マンガの描き手は戦前から活動していた人々から手塚の世代へと移行した。しかし、50年代末からの武道や時代劇のブームと60年代の戦記ブームは、世代交代をさらに次の世代へと押し進めた。そのため、60年代末には、手塚マンガは時代遅れのものと考えられるようになってしまう。

> 六〇年前後、時代物でいえば白土三平による「忍法」の描写が、人間の動作のさらにリアルな文節への、当時のマンガの欲求を表現していた。白土の絵が手塚的な丸っこい線から、次第に肘や膝関節を明確に描く劇画的な描写になっていく過程は、そのまま子どもマンガにおける自然主義的な人体動作の描写の成立過程だった（これ以前では、絵物語系のなかにはそれがあった）。白土が描いた体技としての「忍法」や格闘技は、手塚には描けなかった。
>
> そして武道マンガの必殺技や「忍法」マンガの術は、六〇年代の野球物と戦記物に忍びこむ。ちばてつや『ちかいの魔球』や『紫電改のタカ』の「逆タカ戦法」もその一例だ。こうした武道、スポーツ、時代劇、戦記物の流れは、六〇年代に入ってはっきりと手塚マンガにない特徴をそなえてゆく。一言でいえば、それは架空性から実名性への変化である。
>
> （中略）
>
> 初期手塚マンガには、実名性がほとんどなかった（『来るべき世界』は、あくまでも架空の二大国による戦争の寓話である）。それに対して戦記マンガとは、じっさいの戦争に登場する戦闘機や人物を登場させるものだった。零式戦闘機のブームにのって描かれたマンガは、零戦という実在の戦闘機に対する憧れがベースだったし、吉田竜夫『少年忍者部隊月光』（「週刊少年キング」六三～六五年）に登場する震電や特殊潜航艇甲標的、あるいは連合艦隊司令長官山本五十六（当時の少年たちの英雄であった）にしても、その実名性が作品の魅力をささえる大きな柱だった。[477]

---

[477] 夏目房之介『マンガと「戦争」』講談社、2006年、p.32。

『サイボーグ００９』の「誕生編」は、所在不明の島にあるブラックゴーストの基地からのサイボーグたちの逃走を描いており、物語の舞台にも、登場する兵器にも実名性といえるものはなかった。しかし、「暗殺者編」の００１３との「戦い」では、新幹線が登場し、物語の舞台が現代の東京であることが明示される。

そして、「ベトナム編」では、当時、現在進行形であったベトナム戦争が物語の舞台となる。1965 年 4 月 18 日号の『００９』には、白土三平作品の忍術解説によく似たベトナム戦争の解説図が掲載されている。（図 77）その内容は、ベトコンのゲリラ作戦とそれに対抗する政府軍の新兵器の図解であった。「ベトナム編」には、００９たちがベトコンの仕掛けた罠にひっかかるシーンがあるが、その罠も、現実のベトナムでベトコンたちが実際に使っているものであることが誌面で説明されたのである。政府軍の兵器紹介では、コイン機が大きく取り上げられているが、その説明文は、1964 年 9 月 13 日号のコイン機を特集した記事『ゲリラ退治のひみつ兵器』のものとほぼ同内容である。

図 77 :『週刊少年キング』1965 年 4 月 18 日号、少年画報社、1965 年 4 月 18 日、p.18。

「ベトナム編」に登場する兵器や兵士たちの戦い方は、当時の『キング』の読者が持つ軍事知識に忠実なものであった。その忠実さは、『キング』の読者に「ベトナム編」が本物のベトナムを舞台にした物語であることを納得させる上で一定レヴェルの効果を持つものであったろう。読者が持っているミリタリー知識を作品に取り入れることで作品にリアリ

ティを与えるという手法は、ベトコンや政府軍の描写だけではなく、現実には存在しないはずのブラックゴーストや、彼らの使う空想上の兵器にも応用されている。1965年3月14日号から登場したブラックゴーストの新兵器、飛行戦車は、1964年9月6日号の口絵で紹介された、計画中の未来兵器とまったく同じものであった。（図 78）現在研究中であると『キング』内で紹介された兵器をブラックゴーストに使わせることによって、現実には存在しないブラックゴーストにも実名性によるリアリティが付与されたのである。

図 78 :『週刊少年キング』1965年3月21日号、少年画報社、1964年3月21日、p.119。

『００９』の「ベトナム編」は、手塚の『来るべき世界』のような、架空の国を舞台にした寓話ではなく、あくまでの現実のベトナムを舞台にした物語であり、戦記マンガと同じ実名性によるリアリティによって支えられていた作品だったのである。

しかし、「ベトナム編」の兵器の描写には、『キング』のミリタリー記事とは違う独自の視点が存在していた。それは、戦争の犠牲者の視点である。特集記事がコイン機や飛行戦車を夢の新兵器として紹介したのに対し、「ベトナム編」は、それらの兵器を、人殺しの道具であり、戦争の悲劇をもたらすものとして描いた。

『サイボーグ００９』の作品中にコイン機が登場するのは、1965年3月7日号のことである。００９たちとベトコンたち、そして、ベトコンに新兵器を与えることで戦争を激化させようと企むブラックゴーストの工作員サイボーグマンが一堂に会してにらみあいの状態になった時、空にコイン機が現れる。コイン機は無差別爆撃を行い、あたり一面を火の海にしてしまう。００９たちとサイボーグマンはサイボーグの能力を用いて難を逃れるが、ベトコンたちは全滅してしまう。ベトコンたちの中にはまだ子供の兵士もいた。彼は全身に火傷を負い、「ママ」と叫びながら死んでいく。

００４　まだ……ほんの子どもだな……
００９　政府軍め　ひどいことをしやがる！
００７　ベトコンだってやっているのさ！
これが戦争なんだ！[478]

特集記事には、兵器の被害者という観点がない。そのため、戦争の悲惨が語られることがない。それに対し、『サイボーグ００９』は被害者の観点から兵器の姿を描き、その悲惨こそが戦争の本質だとするのである。

飛行戦車も、「ベトナム編」では「夢の新兵器」ではなく、戦争の悲劇と結びつくものとして描かれた。００９たちは政府軍に乱暴をされていたベトナム人の少女を助けようとして、サイボーグマンに捕らえられてしまう。ベトナム人の少女の名はランと言い、彼女は行方不明の兄を探して旅をしていたが、政府軍にベトコンのスパイかと疑われてしまったのである。サイボーグマンたちは、００９たちをランもろとも処刑しようと三台の飛行戦車を発進させる。ところが、そのうちの一台が他の二台の戦車に襲いかかり、これを破壊して００９たちとランを助ける。その飛行戦車には、ブラックゴーストに捕らえられてサイボーグマンに改造されたランの兄が乗っていたのである。人間の体を失ってしまったランの兄は、ランに向かって、自分のことは忘れて家に帰り平和な暮らしをするようにと言って去っていく。だが、ブラックゴーストは彼の裏切りを許さなかった。別のサイボーグマンが秘密兵器を使って、ランの兄を戦車ごと殺してしまう。難を逃れた００９たちはランの兄の遺言に従い、ランを平和な村へと連れて行こうとする。しかし、ランは平和な村などというものは今のベトナムには無いと言って号泣する。

なぜ　なぜ　みんなそっとしておいてくれないのかしら！！

---

478 『週刊少年キング』1965年3月21日号、少年画報社、1964年3月7日、p.199。

戦争をしたいのなら　なぜ　じぶんの国でやらないのかしら！！
じぶんたちのあらそいをよその国にもちこんで
平和にくらしている　なにもしらない　なんの罪もない人びとを死に追いやる権利なんて……
だれにも…だれにもないはずだわ！
戦争さえ……こんな戦争さえなかったら
おにいちゃんだって　死なずにすんだのに！！[479]

『００９』は、戦記マンガ同様に当時の読者が持っていたミリタリー知識やリアリズムの感覚に基づいて作られていた。しかし、『００９』は、戦記マンガとは違い、戦争を少年主人公たちの活躍の場としてとらえなかった。悲惨な出来事が繰り返される場所として戦争を描いたのである。

このような『サイボーグ００９』に対する『週刊少年キング』内での評価は微妙なものであったらしい。「人気投票的にはあまり良くなかった」と桑村は証言している。編集長が交代し、雑誌の方針が変わると『サイボーグ００９』は打ち切りが決定してしまう。数字には表れなくとも支持はされていると考えていた桑村にとって、『００９』の打ち切りは「青天の霹靂」であったという。

（「少年キング」の）二代目編集長に元「少年画報」編集長の金子一雄が就いたことから悲劇が起きた。この人の哲学は「漫画はわかりやすくということをセオリーにしてやってきた」と。そんなことで「石森の『００９』がわかりづらいのでやめよう」ということを言い出した。わかりにくいというのは担当である僕の責任でもある。シャカリキになって反対した。[480]

しかし、その主張は通らず、『００９』は、「ベトナム編」に続く「ミュートス・サイボーグ編」の途中で唐突な結末を迎えることになる。

だが、桑村が感じていたように、『００９』を支持する読者は間違いなく存在していたのである。『サイボーグ００９』に、秋田書店の秋田君夫から単行本化の話がもちあがる。当時、マンガは雑誌で読み捨てされるものであって、単行本を発行するという発想は基本的にはなかったという。

1966年、月刊漫画誌が下り坂になった時期、秋田君夫はある事業を夢見ていた。
「これからはコミックスの時代になると確信したんです。コダマプレスというところから漫画の単行本が出ていましたが全然売れなくて間もなく潰れてしまう。小学館も何点か出したけど全然だめ

---

479 石森章太郎「サイボーグ００９」『週間少年キング』1965年4月4日号、少年画報社、1965年4月4日、p.41。
480 鶯谷五郎「少年キング　009 THE ORIGINAL 1964-1966」『サイボーグ００９　コンプリートブック　NEW EDITION』メディアファクトリー、2012年、p.40。

で取次もこの形態では無理だという。でもまだ 2 社しか参入していないから、3 番手でやりましょう！　と社長に進言したんです。社長に呼ばれまして、『せっかくアイディアを出してもらったけど、調べた結果、2 社とも惨敗だった。無理だ。止めよう。うちはやらない』と言われたんです。社長はワンマンで迫力がある。一言言えば、社員はみんな、ははー！　反論もできない。その社長が『やめた！』って言ったら、それでおしまいです。ところが社長に反論したこともないのに珍しく私が延々1 時間にわたって、コミックスの時代が必ず来るんだ、大手が本格的に乗り出してこないときが秋田書店のコミックスを売り出すチャンスだ、コダマにしても小学館にしても失敗したのは、新しいものは最初は受け入れられないからです。ちょっとの間だけで、すぐに馴染むようになる。それにコダマにしても小学館にしても、インパクトがある作品ではなかったからです、と力説したんです」

　秋田貞夫は切り返した。

「じゃあ、おまえが出したいコミックスは何だ？」

「石森章太郎のサイボーグ００９です」

　同時、「サイボーグ００９」は一部に熱心なファンがいるだけだったが、君夫の熱意が通じ、サンデー・コミックス第１弾として「サイボーグ００９」が刊行された。そして売れに売れた。[481]

サンデー・コミックス版は、『キング』に掲載された『００９』をそのまま収録したわけではなく、様々な加筆や再構成が行われた。「ベトナム編」では、連載時につけられた扉絵と共に、1965 年 4 月 18 日号のベトナム戦争の解説もカットされた。それは、サンデー・コミックス版の『００９』が『キング』の戦記ブームの文脈とは切り離された作品であることを意味した。単行本でしか『００９』を知らない読者は、ベトコンたちを皆殺しにするのが、ただの爆撃機ではなく、コイン機であったことの意味を理解することはできなかったであろうし、飛行戦車も石ノ森の空想の産物だと思ったことであろう。

ミリタリー趣味的な解説がカットされた一方で、「ベトナム編」の前後にプロローグとエピローグが追加された。プロローグは、人類の歴史とは「闘争の歴史」であり、「絶え間ない争いの日々と人々の血とちぎれた死体の上に炎で描かれた歴史」であると語る。そして、第一次世界大戦、第二次世界大戦を経て、人類の歴史はもうすぐ最後のページを迎えつつあると説く。一方、エピローグでは、ベトナムでのサイボーグたちの「戦い」は終わったが、ブラックゴーストのつけた戦火はますます燃え上がろうとしていると語られる。戦火は、歴史の最後の一ページを焼きつくす火であり、その火がひときわ高く燃えあがる時が人類の滅びる時なのである。そして、エピローグの後には、星野真理という読者からの感想の手紙が掲載された。星野は、『００９』の最も印象的な場面として、血湧き肉躍る戦闘シーンではなく、ベトコンたちが反戦歌を歌うシーンをあげる。

[481] 本橋信宏「ぼくらのベストセラー「冒険王」と「少年チャンピオン」」『新潮 45』2013 年 1 月号、新潮社、2013 年 1 月 18 日、p.200。

「くわもつこの腕、銃にはむかぬ。おいらのこの胸血をきらう。そんなに赤い血をみたいなら、そんなに戦いしたいなら、えーえ政治家さん、あんたは自分で銃をとれ、あんたは自分の血を流せ。」

ベトナムの兵士が銃をとり、まっくらな夜空の下で火をかこむ、歌っている一コマ一コマを、まだはっきりと覚えています。それで、先生にお願いがあります。「００９」たちがベトナムにいった時のようなマンガを、もう一度かいてほしいのです。ベトナム人民の苦しみを、よくあらわしたすばらしいマンガを、できればカエルとサソリの童話の意味を書きいれてください。[482]

「カエルとサソリの童話」とは、星野が『ベトナム戦記』で読んだという、サイゴンではやっている童話のことである。川辺でサソリがカエルに、背中に乗せて向こう岸まで渡してくれないかと頼む。カエルは、サソリは刺すから嫌だと断る。サソリは、泳げない自分がカエルを刺すはずがない、と言う。なるほどと思ったカエルはサソリを背中に乗せてやる。しかし、川の中ほどでサソリはカエルを刺し、二人は溺れて死んでしまう。溺れながらカエルはサソリになんでこんなことをするのだ、と尋ねる。サソリは悲しげに「それが東南アジアなんだよ」と答える。サンデー･コミックス版では、物語の舞台がベトナムであるという実名性は、ミリタリー趣味的な兵器類に対する興味にではなく、現実の東南アジアで起こっている悲劇と結びつけられる。『サイボーグ００９』は戦記ブームの文脈から切り離され、反戦マンガとして再構成されたのである。

１－６．戦記マンガ『紫電改のタカ』の反戦と「地底帝国ヨミ編」のラストシーン

そして、1966 年 7 月 31 日から「００９」シリーズの中でも最高傑作と言われる「地底帝国ヨミ編」の連載が『週刊少年マガジン』で始まる。『マガジン』の編集者、宮原照夫は、『キング』で不本意な終わり方をした『００９』を、『マガジン』で「真の完結」をさせないかと石ノ森に持ちかける。宮原は連載にあたって、石ノ森に、いきなりストーリーを描くのではなく、最初に「シノプシス（梗概）」を見せること、そして、ある段階までストーリーが進んできたら、その段階で「ラストシーン」を決めること、という二つの条件をつける。[483]

この二つの条件は、マンガはラストシーンが最も重要である、という考えを宮原が持っていたためにつけられたものである。宮原は、自分のこの考えは『紫電改のタカ』(1963-65)の編集に携わったことによって培われたものであると言っている。『紫電改のタカ』は、第二次世界大戦末期に作られた戦闘機、紫電改に乗って戦う少年、滝城太郎の活躍を描く、ちばてつやの戦記マンガである。夏目は『紫電改のタカ』のラストシーンについて次のように語る。

---

482 星野真理、無題、『サイボーグ００９』第 3 巻、秋田書店、1966 年、p.210。
483 宮原照夫『実録！　少年マガジン名作漫画編集奮闘記』講談社、2005 年、p.113。

私がこの作品でまず思い出すのは、ラストの二コマである。

特攻隊として飛び立つ滝たちの紫電改の絵と、そうと知らずに「好物のおはぎ」をもって面会にくる滝の母親と幼なじみの女の子信子の絵だ。一見勇壮にみえる紫電改の飛ぶ大きなコマの次に、縦長の小さなコマで、母親と女の子が笑いあう場面が描かれている。中学生の私はこの二コマに異様な迫力のようなものを感じたのだった。

それは類型的な戦記マンガの勇壮で悲劇的なラストであることを、どこかで逸脱していた。ひとつの理由は、コマの順番だったと思う。普通なら勇壮に飛び立つ場面が最後に来るはずなのに、ここでは逆に何も知らずに笑っている母親と女の子があとにもってこられている。何をもってこのマンガをおえるかという重点のおきかたが、凡百の戦記マンガとは、まるで逆のようにみえた。

紫電改の飛ぶ場面に書かれたナレーションの言葉がある。

《そのころ、滝城太郎は　はてしない大空に　飛び立っていった　母を捨て　信子を捨て……先生になる　ゆめも捨てて……　ただ　自分の死が　祖国日本を救うことに　なるのだということばを　信じようと　努力しながら……》

この言葉も、ひたすら勇敢でカッコいいものだった戦記マンガにしては、違和感があった。一言でいえば暗さがある。類型的戦記マンガの能天気な明るい「悲壮感」とはちがっていた。何よりもこの言葉は、勇壮に戦闘機が飛び立つ場面を裏切って、自分のカッコよさを信じていなかった。

その印象は、最後の《努力しながら……》という言葉からきている。普通の戦記マンガなら、ここは《祖国日本を救うことを信じて……》となるはずなのだ。《信じて》ではなく《信じようと努力しながら……》と書かせたのは、戦争体験からくるちば自身の気持ちであった。

連載最終回で、主人公滝城太郎らは特攻隊として出撃を命じられる。が、命令を下した中佐に滝は反論する。

《もう　日本は　守りようが　ありませんと　日本が　負けるのは　時間の　問題です　自分は犬死になど……》

（中略）

この場面の滝のセリフは、戦時中には幼くていえなかったことを、戦後のちば自身が叫んでいるのだ。カッコいい戦記マンガを書いてしまったことへの、ちばの忸怩たる思いが噴出してしまったのである。戦闘機ごと敵にぶちあたる特攻は、ちばにとって戦記マンガのカッコよさの範囲内で描けるものではなかったのだろう。[484]

宮原は、紫電改による特攻を戦記マンガでとりあげるというアイデアは、自分の考案だと語る。戦記雑誌で、紫電改の特攻についての記事を見つけた宮原は、悲劇の戦闘機、紫電改を題材にして、反戦的な戦記マンガを作ることを思いついたという。この題材を作品にできるのは、ちばだけだと考えた宮原は、ちばに話を持ちかけて了承を得る。作品は、宮原とちばの弟ちばあきおがディスカッションを重ねて立案した構想を参考に、ちばが自

[484] 夏目房之介、前掲書、p.39。

分独自の考えでマンガを描くという形で作られた。

この時、宮原が意識したのは、かつて福本和也と共に仕事をした時の経験であったという。ちばてつやは、福本の原作で野球マンガ『ちかいの魔球』を描いている。その時、福本は担当編集者の宮原に、マンガは必ず何か新しい要素を持たねばならないと説いた。[485]福本と宮原が考えた『ちかいの魔球』の新しさは「青春」を題材とすること、主人公が「魔球」と呼ばれる変化球を投げる少年であることの二つであった。「魔球」というアイデアは、当時、フォークボールを武器に活躍していた中日のピッチャー杉下をヒントに思いついたものだという。宮原は、球が分身して見えたり、消えたりするといった現実にはありえない変化球と、そのような変化を可能にするための「科学的」な理由づけを次々と考案した。魔球が読者に与えたインパクトには大きなものがあり、連載当初は低迷していた『ちかいの魔球』の人気も、魔球の登場によって急上昇したという。[486]

『紫電改のタカ』では、『ちかいの魔球』の「魔球投手＋青春」にあたる要素として、「紫電改＋反戦」が構想された。

> この作品を構想している時も、福本和也の教えを生かさねばと思った。新しさはあるか？　紫電改、これは新しさになるかもしれない。これまで、反戦テーマを明確にした漫画はなかった。紫電改＋反戦、を鮮明にしよう。[487]

しかし、「魔球投手」には、主人公が「カッコよく」勝利するための「科学的な必殺技」魔球があるのに対し、現実の紫電改にはそのような必殺技がない。そのため、宮原は紫電改の必殺技として「逆タカ戦法」を考案する。

> 「ゼロ戦太郎」の人気に煽られて、幾つかの雑誌が戦記漫画を掲載した。だが、どちらかというと、戦争賛美にとられる恐れのあるものが多かった。後発の戦記漫画であること、日米安全保障条約をめぐる六〇年安保闘争の最中であること、また特に原爆被爆国であることはしっかり把握して、反戦を貫くようにしなければならない。しかし、それだけでは、おそらく少年たちは読み飽きるだろう。主人公の独特の戦法も、考え出さなければならないと思った。何にするか。
>
> 地上にいる野ウサギを急降下して捕獲する、あの鷹を思い浮かべた。これだ！
>
> そこから「紫電改のタカ」というタイトルも生まれた。猛スピードで獲物を狙って急降下してくるあの鷹とは逆に、鷹のように急降下はするが、反転急上昇して敵機の腹を狙うという〈逆タカ戦法〉を考え出した。ストーリーは、その戦法を使う絶好の場面に来た！[488]

---

485 同書、p.90。
486 同書、p.95。
487 宮原照夫、前掲書、p.108。
488 同書、p.108。

しかし、ちばは「逆タカ戦法」を使うことに抵抗を示す。「漫画とはいえ、人間をむやみに殺したくない。ましてや、カッコよく逆タカ戦法などと言って射ち落とすなんて、どうしてもボクにはできない」とちばは言ったという。宮原は、戦争の恐ろしさを知ってもらうためには、主人公が自分の編み出した戦法で激しい戦いを生き抜く姿を描かねばならず、そして、反戦というテーマをアピールするためにも、多くの読者をラストシーンへと引っ張っていかねばならないとし、そのためには「逆タカ戦法」が必要だとちばを説得した。説得の過程で、宮原は「ちばさん、もし逆タカ戦法や魔球を描くのが馬鹿らしくなったのなら、少年誌に執筆するのは不適任です」とまで言ったという。その説得を受け入れた、ちばは「カッコよく」逆タカ戦法を描く。

宮原は、ちばが「少年漫画のドラマのあり方」と「反戦」の狭間で苦悩したことが、逆にテーマを鮮明にし、ちばに素晴らしいラストシーンを描かせた、と考える。『紫電改のタカ』のラストシーンは、宮原の言い方で言えば、「文学になっている」ものであり、その後のマンガのラストシーンを変える感動的なものであった。

> 荒唐無稽・勧善懲悪・滑稽・ユーモアなどが漫画のベースとなっていた時は、その漫画の終焉はマンネリとともにやってきた。次の企画の準備が整った段階で、編集部は漫画家に連載終了を通告する。時には、人気急落により突然終了ということもあり得ないことではなかった。こういう漫画づくりをしている時代は、ラストシーンは意味をなさなかったのである。
>
> だが、人間を追及するドラマにアプローチし始めた時からラストシーンはその作品のテーマであり、そのドラマの生命となったのである。[489]

ラストシーンこそがその作品の成否を決めると考えるようになった宮原は、石ノ森の最大の弱点は、その作品が「尻切れトンボ」の形で終わってしまうことにあると考える。そこで、宮原は『週刊少年マガジン』での「地底帝国ヨミ編」ではきっちりした結末をつけることをその目標に掲げたのである。

「地底帝国ヨミ編」のラストシーンは、００９と００２の死を描くものとなった。ブラックゴーストの首領たちが乗った宇宙船を破壊した００９は宇宙空間へと投げ出される。その００９を飛行の力を持つ００２が救援にやってくる。しかし、００２は宇宙空間へと飛び出した時点ですでにその力を使いきっていた。二人は抱き合いながら地球へと落下していき成層圏で火の玉となる。燃え尽きる二人の姿は、何も知らない人びとには流れ星のように見えた。ちょうど空を見上げていた姉弟は、流れ星の正体を知らないまま、星に願いをかける。

> **姉**　‥‥きれい！
>
> **弟**　うん

[489] 同書、p.112。

姉　カズちゃんはなにをいのったの？

弟　えへへ　おもちゃのライフル銃がほしいってさ

姉　まあ　あきれた

弟　じゃ　おねえちゃんは‥‥？

姉　あたし？　あたしはね　世界に戦争がなくなりますように‥‥
世界じゅうの人が　なかよく平和にくらせますようにって‥‥
いのったわ[490]

おもちゃのライフル銃を欲しがる弟は、当時の少年マンガの読者の姿だといえよう。彼らは、「戦い」が「カッコよく」描かれることをマンガに対して望んでいた。60年代半ばに誕生したサイボーグマンガ『サイボーグ００９』は、そのような読者たちの期待に応える作品であった。だが、『サイボーグ００９』は、宮原が言うところの「少年漫画のドラマのあり方」に忠実なだけの作品ではなかった。弟と共に平和を祈る姉もまたサイボーグたちの死を見あげていたのであり、彼女が象徴する「反戦」もまた、『サイボーグ００９』を構成する重要な要素だったのである。何より、サイボーグたち自身の願いは、姉の願いと一致するものであった。『サイボーグ００９』は戦記マンガではなかったが、『紫電改のタカ』と同様に、「少年漫画のドラマのあり方と反戦の狭間」から生まれたマンガ作品であったといえよう。

２．『新造人間キャシャーン』が描く人間のエゴイズムと二人の絆

週刊誌に連載された少年マンガが、その場限りの消費材であることを脱して、繰り返し読まれることを目的とした作品へと変わっていく過程において、反戦というテーマは大きな役割を果たした。しかし、少年マンガの中に登場する反戦が、果たして本当に戦争を否定しうる思想への発展性を持っていたのか、というとそれは疑問だと言わざるをえない。宮原とちばの「逆タカ戦法」を巡るやりとりは、結局のところ、少年マンガが「戦い」を「カッコよく」描くことから脱却できないことを示している。反戦が少年マンガに新しさをもたらすものとして導入されたものであるならば、反戦が時代の最先端ではなくなった時、反戦は少年マンガにとって不要なものとなるであろう。もちろん、今も反戦は皆が共有すべき価値観として存在はしている。しかし、それは今では時代の最先端ではなく、単なる社会の良識と化している。

前節で論じたように、『サイボーグ００９』から後のマンガやアニメに引き継がれたのは、反戦ではなく、劣等感を持った主人公と、劣等感を共有することによって成立する仲間同士の絆であった。反戦はまったく受けつがれなかったわけではないが、時代の変化と共に

---

490 石森章太郎「サイボーグ００９」『週刊少年マガジン』1967年3月26日号、講談社、1967年3月26日、p.237。

その位置づけは変わらざるをえなかった。前節では、60 年代の『サイボーグ００９』と 80 年の映画版『サイボーグ００９　超銀河伝説』を比較した。その間に、もう一つのサイボーグを題材とした TV アニメ、1973 年の『新造人間キャシャーン』[491]を置くことによって、受けつがれたものと変質せざるを得なかったものの違いはより明白なものとなるであろう。

２－１．ヒーローの孤独によって絶対化する理解者との絆

『新造人間キャシャーン』は、ロボット学の権威、東博士が、地球の環境汚染を解消するためにアンドロイドＢＫ１号を開発するところから話が始まる。しかし、ＢＫ１号は自我に目覚め、ブライキング・ボスと名乗ってアンドロ軍団を組織、ロボットによる人間支配を実現するために世界征服を開始する。東博士の息子、鉄也は、ブライキング・ボスの野望を阻止するため、自分の肉体をロボットに改造して新造人間キャシャーンとなる。キャシャーンの「戦い」は、ロボットを滅ぼすために自らをロボットにするという自己否定そのものであった。そのため、物語前半では、キャシャーンは自分の正体を必死になって隠さねばならなかった。ブライキング・ボスと戦う人間のレジスタンスが英雄として人々から讃えられることがあっても、キャシャーンの「戦い」が人から評価されることはけっしてない。第 9 話「戦火に響け協奏曲」[492]は、モレーラとマリーノの音楽家兄妹が、アンドロ軍団が押し寄せて来る街で音楽会を開くという話である。ロボットなどにはけっして屈しない人間の尊さを音楽で示そうとする兄妹とそのコンサートに集まった人々を守るため、キャシャーンはヒロインのルナ、ロボット犬フレンダーの二人と一匹だけでアンドロ軍団の大軍勢に立ち向かう。彼らはかろうじてアンドロ軍団を撃退し、音楽会は無事、万雷の拍手の中で終わりを告げる。しかし、キャシャーンは自分の正体を兄妹に告げることなく姿を消す。物語は次のナレーションによって締めくくられる。

> 音楽は人々の胸に勇気と戦う力を蘇らせたのである。しかし、キャシャーンの働きは人々に知られることもなく、誰からの拍手もない。モレーラとマリーノ、二人のキャシャーンを探し回る声だけが、いつまでも空しく響いていた。新造人間であることを隠し、その孤独な宿命を背負って、アンドロ軍団と戦うキャシャーン。命を熱く燃やし続けろ。キャシャーンがやらねば誰がやる。

モレーラとマリーノの音楽家兄妹は、アンドロ軍団と戦うことを決意した勇敢な人間である。だが、二人はキャシャーンがロボットと同じ身体を持った新造人間であることに最後まで気づかなかった。そのことは、キャシャーンと兄妹の間には越えることのできない断絶があることを示している。

後半になりキャシャーンの体が機械であることが、敵と味方の双方に明かされてしまっ

[491]『新造人間キャシャーン』1973、総監督・笹川ひろし。
[492] 第 9 話「戦火に響け協奏曲」演出・原誠太郎、脚本・福井忠。

てからは、この断絶はさらに深刻なものとなる。人間たちは、機械の体を持つキャシャーンをロボットの同類とみなすようになり、アンドロ軍団と戦う人々はキャシャーンに対して疑いの目を向けるようになった。中には、自分が人間の味方だと訴えるキャシャーンに対し、爆弾を背負って敵に突撃することで、それを証明しろと強要する者もいた。

『新造人間キャシャーン』では、ロボットと戦う人間たちが下劣な存在として描かれることもあった。それは、『キャシャーン』の物語を単なる勧善懲悪に終わらせない厚みのあるものにした。2004 年に作られた実写映画版[493]のパンフレットは、73 年の『キャシャーン』を、人間のエゴイズムとそれに苦しめられる主人公を描くことで、人間の本質に迫った作品だとする。

> ヒーローアニメ全盛期であった一九七〇年代、世に送り出された「新造人間キャシャーン」。このキャシャーンもヒーローアニメの王道を行く作品ではあるが、そこには他のヒーローアニメとは一線を画すさまざまなテーマが自然な形で含まれていた。キャシャーンの能力描写に当時のオイルショックからくるエネルギー問題、ブライキング・ボスという存在には公害に対する意識がそれぞれ表現されていたほか、キャシャーンがアンドロイドであることがわかると、とたんに彼を迫害する民衆たちには人間のエゴイズム、そして人間と自らの存在に苦悩するキャシャーンの姿に人間の本質というテーマが流れていた。このように、キャシャーンにはしっかりとしたメッセージが下地にあったからこそ、三〇年経た現在でも私達の心の中に鮮明に残り続ける作品なのである。[494]

自分を自分が倒すべき相手と同質の存在に変えてしまい、それゆえに、自分が守っている人間たちから理解されることはないというキャシャーンの「戦い」は暗く鬱屈したものである。しかし、その暗さと鬱屈はキャシャーンがヒーローであり続けることを可能にする要素としても機能していた。人間たちのエゴイズムに翻弄されながらも、人間のために自分を犠牲にして戦うその姿は、視聴者に対して、彼がエゴイズムから最も遠い場所にいる存在であることを印象づけたからである。キャシャーンの「戦い」は、誰にも理解されず、賛美されることもない自己犠牲であるからこそ、何よりも尊いものとして語ることが可能になったのである。

ナレーションがキャシャーンの孤独を語る時、彼の勇気とその行動の尊さは、皆からの拍手を受ける音楽家兄妹に代表される人間のレジスタンスたちのそれを超えるものとして、視聴者の心に刻みこまれる。後半になり、人間たちがキャシャーンを白眼視し、彼の孤独が深まれば深まるほど、その尊さはさらに高まっていく。そのキャシャーンの尊さを理解できるのは、視聴者とキャシャーンの傍らで共に戦うヒロイン、ルナだけである。

幼馴染の関係だったキャシャーンとルナの間には、もともと互いを思いやる気持ちがあ

---

493 『CASSHERN』監督・紀里谷和明、2004 年。
494 「CASSHERN THE ORIGIN【アニメ「新造人間キャシャーン」とは？】」『CASSHERN』「CASSHERN」パートナーズ、2004 年、p.28。

った。アンドロ軍団との「戦い」を経ることによって、その思いは、相手のことが自分にとっての全てなのだ、という強い愛情へと発展していく。他人に理解されることがない劣等感は、それを持つ主人公と、主人公の苦しみを理解し、その苦しみを主人公とわかちあうことが出来る者の間に強い連帯感を作り出す。さらに、余人にはその苦しみは理解できないという思いは、その連帯感を排他的なものにする。キャシャーンの孤高はルナとキャシャーンの二人の間だけで共有されるものであり、それゆえに二人の絆は不可侵で絶対的なものとなる。

２－２．『キャシャーン』における平和主義の挫折

『キャシャーン』における劣等感を共有する者同士の絆は、60 年代後半の『サイボーグ００９』のそれに比して、より相互依存の傾向が強くなっている。相互依存によって、二人の間の絆はさらに強化されることになる。その一方で、『サイボーグ００９』では劣等感と不可分の関係にあった反戦のテーマは、『キャシャーン』では大幅に弱体化する。そもそも、キャシャーンは、アンドロ軍団と戦うために自ら機械の体になった男であり、武器商人たちに身体を奪われてしまった００９たちとは、戦争というものに対する姿勢が根本的に違っている。００９たちが時には嫌戦感情も見せるのに対し、キャシャーンは常に好戦的であり、人びとに対して敵と戦い続けることを要求し続けた。

しかし、『キャシャーン』は単純に戦争を賛美するアニメではない。アンドロ軍団と戦う人々が否定的に描かれることもあれば、「戦い」を嫌い、アンドロ軍団に降伏してしまう平和主義者が高潔な人物として描かれることもあった。第 14 話「キャシャーン無用の街」[495]は、侵略者に対して無抵抗を選択した平和主義者の姿を描く異色の回である。

アンドロ軍団が迫るハテナイ市では、アンドロ軍団にどう対応すべきかが相談される。キャシャーンはアンドロ軍団と戦うべきだと主張するが、市長は命より大切なものは無いと言ってアンドロ軍団に降伏することを決定する。ハテナイ市は、市をあげてアンドロ軍団を歓迎するが、アンドロ軍団はハテナイ市の人々を家畜並みに扱う。市民の不満は高まるが、市長は市民に耐えることを訴える。しかし、市民をなぶり殺しにするロボットを見て我慢できなくなったキャシャーンは、思わずロボットの一体を破壊してしまう。

キャシャーンの件で、ブライキング・ボスに呼び出された市長は、ボスの部屋で市議会議員たちが燭台代わりに頭に蝋燭を載せられているのを見て驚く。ボスは、反対を抑えて降伏を決定した市長は特別扱いしてやると言うが、市長は議員の一人から蝋燭を奪うとそれを自ら頭に載せる。自分に特別扱いされることを市長が喜ぶだろうと思っていたボスは、その行為を不愉快に感じる。腹をたてたボスは、市長にキャシャーンを殺せと命じ、従わなければお前を殺すと脅す。しかし、市長はキャシャーンなど知らないと言いはり、ボスの命令を拒否する。

---

[495] 第 14 話「キャシャーン無用の街」演出・原征太郎、脚本・酒井あきよし。

その夜、自宅に戻った市長の前に、キャシャーンが現れる。

市長　何をしに来た。まだ、この街に居たのか。

キャシャーン　あなたは、この街の人々のあわれな姿に目を背けている。この場になっても、あなたは自分の考えを人々に押しつけようというのですか。誰もがもう人間ではない。私が言ったことがわかったでしょう。

市長　それを自慢に来たのかね。

キャシャーン　何？

市長　さ、殴りたまえ。心配はいらん。私は殴られても殴り返したりはしない。それでも殴るかね。

キャシャーン、ひるむ。

市長　私は戦いは好まん。相手が殴らなくなるのを待つだけだ。

市長、銃を取りキャシャーンに向ける。

市長　人々を救いたければ黙ってこの街から出て行きたまえ、私は引き金を引きたくはない。

市長とキャシャーンは激しく反発しあうが、二人の間にあるのは、単に意見の対立だけではない。二人の間には、自分たちは同じ苦しみをわかちあっているという感覚もあったのである。

キャシャーン　私は人々のために命をかけて戦ってきた。しかし、その人たちにこれほどまでに嫌われたのは初めてだ。この街はもういやだ。平和のために苦しめばいい。

市長　君も戦う度に苦しめばいい。

ふっと笑うキャシャーン。それに微笑でかえす市長。

二人のやり取りを、市長の部下ボンドが見ていた。彼は、市長がアンドロ軍団に降伏することを決めた時、それに反対するキャシャーンを銃で射殺しようとして市長にとめられた男である。また、市民たちがアンドロ軍団の暴虐に耐えかねて、市長に抗議に来た時、キャシャーンを担いでアンドロ軍団と戦うよう市長に提言し、それを聞き入れない市長を臆病者だと罵った。その時、市長は思わず彼の頬を叩いてしまう。叩いてしまった後で、市長はあわてて彼に謝罪したのだが、そのことを根に持っていたのか、ボンドは市長とキ

ャシャーンが会っていたことをボスに密告する。

ボス　何？　市長がキャシャーンを逃がしただと。はははは、この俺を怒らせたらどんなめにあうか思い知らせてやる。

ボス、机を叩き壊す。

ボンド　どうか、私だけは銃をください。お願いします。その代わりあなたの忠実な部下になります。

ボス　俺の部下はロボットだけでよい。ロボットは嘘はつかん。裏切りもせん。お前はそのうち俺も裏切るだろう。

ボンド　そんな。

ボス　自由にしてやる。ただし、あの世でな。

アンドロ軍団は街を破壊し、人々を虐殺する。市長も助けに来たキャシャーンの腕の中で息絶える。

市長　（廃墟となった街を見ながら）これが私が作った平和か。

市長、倒れる。

キャシャーン　しっかりするんです。

キャシャーン、市長を抱き起こす。

市長　君はさぞ私を嘲っているだろうな。

キャシャーン　そんなことは

市長　死んでいくからといって同情はいらんぞ。私は今でも自分は正しいと思っている。それを君に言っておきたかった。

キャシャーン　市長･･･

市長　たったひとつ、君に銃を向けたことだけが悔やまれる。（キャシャーンに向かって手を伸ばす）平和を･･･

市長、絶命する。キャシャーン、市長の手を握りしめる。

このエピソードは、「戦い」を拒絶する者を単に卑怯者、臆病者と弾劾するだけの内容で

はない。「戦い」を拒絶する市長は、率先して苦難を引き受ける高潔な人物として描かれた。それに対し、目の前の問題を、武器を手にすることで解決しようとするボンドは卑怯な裏切り者として描かれる。キャシャーンは、市長の死を深く悲しみ、「市長は立派な人だった」と述懐する。ナレーションは、このエピソードを次のように総括する。

> 街は滅びた。人々も死んだ。市長の考えは間違っていたのだろうか。平和のために苦しんだ市長。戦うために生きていくキャシャーン。最後まで二人の生き方はあまりにも違っていた。しかし、求める平和は一つであった。明日への夢を強く胸に刻み。市長の分まで生きろキャシャーン。キャシャーンがやらねば誰がやる。

このエピソードは、68年のTVアニメ版『サイボーグ００９』と違い、『キャシャーン』が平和主義や反戦運動を肯定的には捉えていないことを明示している。ガンジーの反戦運動が、「非暴力不服従」であったように、非暴力は市長のような無抵抗を意味しているわけではない。しかし、多くの日本人が非暴力を無抵抗と混同しており、平和主義や反戦運動を、侵略者に対して無抵抗でいることを意味していると思っているというのもまた事実である。市長の挫折は、非暴力の限界を主張するものであり、『キャシャーン』では、非暴力は人間の尊厳を自ら放棄する行為として描かれた。しかし、その一方で、市長とキャシャーンは同じものを求め続ける同志としても描かれる。市長に対するキャシャーンの気持ちは、最終的には、彼に対する敬意に満ちたものになっていたのである。

２－３．「戦い」を強要する英雄と否定される非暴力

マンガやアニメで無抵抗主義を描く作品はそれほど多くはない。その少ない実例の一つとして『北斗の拳』があげられる。『北斗の拳』は、1983年から88年まで『週刊少年ジャンプ』に連載された拳法マンガである。戦争によって国家が崩壊し、暴力が全てを支配するようになった近未来を舞台に、北斗神拳という無敵の拳法を武器に悪を倒して弱い者を救い続ける主人公ケンシロウの活躍を描く大ヒットマンガである。ケンシロウのライバル、ラオウは、ケンシロウと同じ北斗神拳の使い手であるが、その力を使って無頼たちを率い、恐怖によって世界を支配しようとする。二人はどちらの信念が正しいのかを証明すべく、拳を交える。

『北斗の拳』に無抵抗主義者が登場するのは、「人間の証！の巻」である。単行本では、1986年発行の12巻に収録されている。社会学者、宮原浩二郎のゼミでは、「人間の証！の巻」を題材に、「ダメ人間」についての発表をした学生がいたという。その学生が「人間の証！の巻」を雑誌で読んだのか、単行本で読んだのか、それとも、他の媒体で知ったのかは不明である。宮原がこのゼミ発表について論述したのが2001年のことであるから、このゼミ発表はおそらく90年代の出来事であろう。

学生Kは、自分のサークル[496]でどのような人間が「ダメな奴」と思われるかをアンケートする。そして、「ダメ人間」の特徴として、「時間にルーズ」「競馬に行くからといって人から金を借りる」「根っからのいじめられっ子」「プー太郎（つっこまれると逆ギレ)」「財布などをよく落とす」「スケジュール帳をもっていない」「借金の連帯保証人をせがむ」などがあげられたとする。Kはこのアンケートをもとに「ダメ人間」を「自分の足で立とうとしない人間」と定義する。そして、『北斗の拳』に登場する無抵抗主義者の村の住人たちを「ダメ人間」の例の一つだとする。

> たくさんの資料のなかで印象に残ったのは、『北斗の拳』の一場面である。ラ王（ママ）＝拳王が小さな村を征服しにくる。ところが、村人たちはまったく抵抗しようとしない。それどころか、ただニコニコと笑って事の成り行きを見ている。不思議に思った拳王が「なぜ抵抗をせぬ」と尋ねると、村長が微笑みながら答える。「抵抗は相手の力を生みます／力は我われ弱い者から全てを奪うでしょう／無抵抗は我われ弱者の自分を守る唯一の武器なのです」。実際、この村では「何があっても笑っていなさい、自分の心を捨てなさい」という教えが若者にまで浸透している。しかし、よく見ると村人たちの身体は恐怖に震えている。事実、拳王に殴られた村長は、もう笑うことはできず、泣きながら命乞いをする。そして、クライマックス。「よいか！！この拳王には無抵抗は武器にはならぬ！！」。この一言とともに、拳王の一撃が村長の頭をかち割ってしまう……。
>
> この前後の場面を見せながら、K君は言う。この村人たちは普通の意味でダメ人間には見えない。整然とした規律に従って自力で生きているように見えるし、何よりもキリスト教風の無抵抗主義（「右の頬を打たれたら、左の頬を差し出しなさい」）を立派に実践しているようにも見える。しかし、ほんとうはダメ人間なのではないか。抵抗しなければやられないだろうという、他者に対する甘え。無抵抗を武器にしようとする小賢しさ。結局のところ、この村人たちは自分の足で立つ努力を放棄しているのではないか。[497]

「人間の証！の巻」は、「キャシャーン無用の街」と同じ題材をとりあげているが、そこでは、無抵抗主義者の立派さや、武器に固執する人間の醜さは描かれなかった。その代わり、絶対的な暴力の前における非暴力の無力さ、そして、「戦い」を放棄することは人間であることを放棄することである、というテーゼが『キャシャーン』以上に強調される。『キャシャーン』が市長を高潔で意志の強い人物として描いたのに対し、『北斗の拳』は、村長を卑屈で小賢しい人間として描く。

Kの発表に対し、ゼミからは、「盲点をつかれた」というコメントが出たという。無抵抗の相手には暴力を振るいづらいという心理を利用した、弱者こそ権力者という現象に「盲点をつかれ」、さらに、それをご破算にする拳王の一撃によって、もっと決定的に「盲点をつかれた」のだという。宮原もまた、村人たちはダメ人間であると考える。そして、彼ら

---

496 何のサークルかは記述がないため不明。

497 宮原浩二郎「知的触媒としてのマンガ」『マンガの社会学』世界思想社、2001 年、p.17。

の「ダメ」さは、自分たちが潜在的に持っている「ダメ」さと同じ性質のものであるとし、拳王を自分たちの「ダメ」さを撃ち砕く存在に位置づける。

> 私はこの発表を聞きながら、これは他人事ではないと直感した。K君はこの村人たちを簡単にダメ人間だというが、それならば私も含めてほとんどダメ人間である。「自分の足で立つ」にはほど遠く、どこかで他人の良心や同情心に依存することで、小さな権力を与えられている。ところが、拳王のような自己確信に満ちた存在の前では、そんな権力など吹っ飛んでしまう。「無抵抗は武器にはならぬ」……このシーンは、社会学的な権力論や道徳論にとっても示唆に富んでいる。[498]

『キャシャーン』のブライキング・ボスはわがままで幼稚な悪役であった。それに対し、『北斗の拳』の拳王は、主人公に対峙するにふさわしいライバルで、偉大な英雄として描かれる。拳王が「意志を放棄した人間は人間にあらず！！」[499]として村長を殺害するのを見た一匹狼の戦士リュウガは、拳王の前に跪き忠誠を誓う。戦乱の時代を終わらせるには強大な力による支配が必要であると考えるリュウガは、拳王に支配者としての可能性を見出したのである。リュウガは、拳王とケンシロウのどちらが時代の求める支配者にふさわしいかを見極めるために、ケンシロウに「戦い」を挑む。

しかしながら、Kや宮原、ゼミ生の理解は偏ったものだと言わざるをえない。なぜなら、このエピソードで描かれた客観的な事実は、降伏して恭順の意を示した村人を侵略者が殺害した、というものに過ぎないからである。もし、現実において拳王と同じ行為をした者がいれば、彼は許しがたい虐殺者として非難の対象となるであろう。力では絶対に敵わない武装集団を前にした時、降伏するか、それとも、徹底抗戦するかは、当事者の選択に委ねられるべき性質のものであり、選択の結果が悲惨なものになったとしても、選択者が責められる性質のものではない。非難されるべきは、降伏した者を虐殺する侵略者であり、虐殺された者たちではない。

Kや宮原は、村人たちを平和な日本の「ダメ人間」と同一視する。だが、村人たちの無抵抗を、「競馬に行くからといって人から金を借りる」「借金の連帯保証人をせがむ」といった「ダメ人間」たちの自分本位ではた迷惑なたかりと同一視することはできない。無抵抗主義の村人たちは、他人に迷惑をかけたわけでもなければ、自分本位でもない。自分本位ではた迷惑なのは、拳王とその軍団である。彼らは自分たちの生活物資を略奪で賄っており、他人の労働に依存して生活しているという点ではたかりと変わりがない。自分の足で立とうとしていないのは、自分たちの労働で生計を立てている村人たちではなく、略奪者である拳王たちであり、彼らこそが本当の「ダメ人間」だといえよう。拳王と現代の「ダメ人間」の違いは、前者が少年マンガという枠組みの中で英雄として描かれたのに対し、後者はKや宮原によって侮蔑的に語られた、ということに過ぎない。『北斗の拳』は、「戦

---

498 同書、p.18。
499 原作・武論尊、マンガ・原哲夫『北斗の拳』第12巻、集英社、1986年、p.187。

い」を繰り返す人物を肯定的に描き、「戦い」を否定しかねない思想や行動を、侮蔑的に描くことで、「少年漫画のドラマのあり方」を肯定したに過ぎないのである。
反戦、及び、平和を巡る語りは、時代において大きく変化する。60 年代の『サイボーグ００９』における反戦のテーマは、その時代の反戦運動の盛り上がりを背景に強調された。しかし、70 年代の『キャシャーン』では、非暴力を貫こうと努力する者に対して敬意は払われるものの、強調されたのはその限界である。非暴力を貫いた市長は強い意志をもって平和を求め続ける立派な人物とされたが、彼は挫折してしまう。80 年代後半の『北斗の拳』では、反戦および平和が持つ価値は完全に相対化され、戦わぬ者は、「意志を放棄した」者として批判の対象となる。そして、マンガ・アニメのファンは、弱者に対して暴力を振るう拳王を、現代人の「ダメ」さを打ち砕くラディカルな人物として評価するのである。

３．80 年代のスペースオペラの流行によって宇宙規模に拡大された絆

『キャシャーン』を制作したタツノコプロは、『少年忍者部隊　月光』を描いた吉田竜夫が作ったアニメ会社である。『月光』の忍者部隊は、山本五十六という理解者を失い、日本軍の首脳部が若者の命をなんとも思わないエゴイストたちの集団になった時、日本軍を見捨てて歴史の舞台から姿を消した。それは、『月光』という物語の終焉であった。
しかし、『キャシャーン』の戦いは、最初から理解者もなく、周りもエゴイストばかりの中から始まった。劣等感の共有によって仲間同士の連帯感を作り出す共同体生成のメカニズムは、戦記マンガの終焉からストーリーを始めることを可能にしたのである。そして、そのメカニズムは、80 年代のアニメブームを形作った諸作品に受けつがれていった。80 年代のアニメブームを代表する作品には、スペースオペラでありながら、第二次世界大戦を想起させる要素を持つものが多く見られる。それは、戦記マンガを宇宙という舞台で再生させる試みであった。一度終わってしまったはずの戦記マンガの世界は、劣等感の共有による共同体生成のメカニズムと宇宙という巨大な舞台を獲得することによって、新たな展開を見せることになったのである。

３－１．二百年先の未来で再生した戦記マンガ『宇宙戦艦ヤマト』

その典型例が、80 年代アニメブームの火付け役となった TV アニメ『宇宙戦艦ヤマト』である。第二次世界大戦で沈んだ戦艦大和が、宇宙戦艦ヤマトとなって蘇り宇宙へと飛び立つという内容は、戦記マンガを SF に換骨奪胎したものであった。アライ＝ヒロユキは、作品の場面や、関係者の証言から、『宇宙戦艦ヤマト』が第二次世界大戦に対するオマージュと SF の混合によって出来上がった作品であることを指摘している。

> 第二一～二二話の七色星団の決戦では、ヤマトは戦闘機、急降下爆撃機、雷撃機の攻撃を受ける。

天一号作戦で大和を撃沈させた米軍の攻撃にも上記三種の軍用機が使われているので、明らかにこれを模したものである。さらに第一話冒頭には地球防衛艦隊に駆逐艦ゆきかぜが登場し、撃沈される。これは天一号作戦に同行した駆逐艦雪風が元になっている（ただし雪風は戦後まで生き延びる)。

だが、『ヤマト』において第二次世界大戦は、世界観、時代状況、図式だけではなく、それとは別次元であるはずのメカ描写まで取り入れられている。七色星団の決戦でガミラスの空母から艦載機が発進する際、滑走路から飛び立つと一瞬機体が沈むのだ。これは上下の無い宇宙空間ではあり得ない描写だ。

当時は現在とは違って、宇宙を舞台にした SF はほとんどなかった。テレビで初めて本格的な宇宙戦闘を展開し、見るものにどう手に汗握ってわくわくしてもらえるか。その演出方法として、第二次世界大戦など、現実の戦闘をシミュレートすることでリアリティの足がかりを作り、入りやすくしたのだ。

「二百年先の時代の話ですから、超近代的な戦闘機などが出てきてもいいところを、急降下爆撃機など、第二次大戦の海戦と同じ手法を使っているんです。そのあたり、現代の人たちのリアリティをもって見られるように配慮してあります」（西崎義展コメント、『キネマ旬報』一九七七年九月下旬号)。

先に見たように舛田利雄も「リアルな劇映画のような、戦闘機や戦艦を描いてほしい」と注文したが、それは西崎の意図と重なる部分があったかも知れない。第七話では、冥王星のメタンの海にヤマトが沈没するシーンがある。これは戦艦大和へのオマージュでもあるが、史実という親しみやすい素材を換骨奪胎して宇宙エンタテインメントに昇華する演出方法でもあるだろう。一方で、松本零士も戦艦大和へのオマージュを演出指示にもりこみながらも、やや矛盾するが「戦記物とまぎらわしいんで、それを極力宇宙物として作り直していく」（『季刊ファントーシュ』vol.2）ことを考えていた。こうした相反する「上部」の意図を、その下の製作現場の段階で微妙な形にブレンドしたのが『ヤマト』だと言える。[500]

『宇宙戦艦ヤマト』は、第二次世界大戦のオマージュであることを理由に「軍国主義」との批判を浴びることもあった。しかし、アライはその批判を誤ったイメージに基づいたものだと否定する。その理由として、アライは、ヤマトの製作者たちが戦艦大和のイメージを閉塞した現代に対するアンチテーゼに位置づけていたこと、そして、敵であるガミラス人と地球人は同じ人間であるという描写がなされ、旧日本帝国の植民地主義に対する批判が作品に盛り込まれたことの二点をあげている。

前者は、70 年代後半の高度経済成長の行き詰まりと、それに伴う科学に対する信頼の喪失が『ヤマト』に反映されていた、という主張である。この問題に関しては、2 章 2 節にて論じたのでここでは触れない。後者については、アライは三つのエピソードを例にあげて説明している。一つ目は、ヤマトの宿敵となったガミラスの名将ドメルが、七色星団の決戦でヤマトに対して敬意を表しながら死んでいったエピソードである。このエピソードは、

[500] アライ＝ヒロユキ『宇宙戦艦ヤマトと 70 年代ニッポン』社会評論社、2010 年、p.153。

ドメルとヤマトの乗組員たちが、同じ祖国のために命をかけて戦う者としての共感を互いに抱いていたことを示すものである。二つ目は、ヤマトの捕虜となったガミラス人を、両親や兄をガミラス人に殺された主人公、古代進が憎しみのために殺しそうになるというエピソードである。捕虜が古代に対してみせた怯え、そして、その後、彼が自殺へと追い込まれていく過程は、ガミラス人と地球人が同じ人間であることを証明したとアライは言う。アライは、戦艦大和の物語はすでに多数作られていたが、敵が自分と同じ人間であること認識し、相手に対して理解しようとする姿勢を示した作品は、この時点では『ヤマト』しかなかったと主張する。三つ目は、ヤマトが食糧補給に立ち寄った星がガミラスの植民地であり、そこでの原住民の蜂起にヤマトの乗組員が巻き込まれるというエピソードである。このエピソードでは、原住民にとっては、ガミラスも、ガミラスと戦うヤマトも、どちらも宇宙からやってきた侵略者でしかないことが示された。アライは、このエピソードによってヤマト乗組員が信じる正義を『ヤマト』は相対化したのだ、と考える。

　これらのエピソードは、『ヤマト』が、『昭和遊撃隊』のような大日本帝国を賛美する作品とは一線を画した内容を持つ作品であることを示している。しかし、これらのエピソードと同様のものは、60年代の戦記マンガにも見いだすことができる。『ゼロ戦はやと』の隼人の宿敵、キング・サタンは素晴らしい人格者として描かれ、はやととキング･サタンの間には心の交流が存在していた。『黒いいなずま』の頑太は、両親が殺された憎しみゆえに無抵抗の捕虜を殺してしまう。植民地の人々からの視点による正義の相対化は、『少年忍者部隊　月光』で忍者部隊がその最後の「戦い」で直面した問題であった。

　これらの戦記マンガにおける大日本帝国の正義を相対化する試みは不完全なものであった。しかも、戦記マンガのストーリーはこれらの試みを行うと同時に終焉を迎えてしまう。キング･サタンを倒した隼人はそのまま雲の間に姿を消し、『黒いいなずま』は短期で連載が終了、日本の正義を信じられなくなった忍者部隊は日本軍を見捨てて去っていく。大日本帝国の正義を相対化する試みは、戦記マンガにとっては自己否定ともいえるものであった。しかし、ヤマトは戦記マンガではない。ヤマトはあくまでもSFに登場する未来の宇宙戦艦であって、大日本帝国の戦艦ではない。それゆえに『ヤマト』は、大日本帝国に対する批判を己に対する批判として引き受ける必要を持っていなかった。また、史実に対して常に忠実である必要も持っていなかった。天一号作戦で大和は三種の軍用機の攻撃によって沈没するが、七色星団の決戦では、ヤマトはドメルの攻撃に耐え抜き勝利するのである。

　アライが指摘する、第二次世界大戦のオマージュと大日本帝国の暗部に対する批判が共存する『ヤマト』の奇妙さは、第二次世界大戦と二百年後の宇宙戦争を重ね合わせることでスペースオペラを構築するという手法によって発生したものだといえよう。『ヤマト』は、SFの文脈を利用することによって、大日本帝国に対する評価を経ずに、第二次世界大戦のオマージュを展開するというアクロバットを実現した。そのアクロバットは、第二作の映画版『さらば宇宙戦艦ヤマト』でさらにエスカレートしたものとなり、遂には、主人公の敵戦艦への体当たりを耽美的に描くという、特攻の肯定ともとれる表現にまで発展する。

その表現の実現において大きな役割を果たしたのが、劣等感によって連帯感を作り出すメカニズムであった。

『さらば宇宙戦艦ヤマト』の主人公たちの「戦い」は、自分たちは同じヤマトの乗組員である、という同胞意識によって支えられていた。主人公たちが地球連邦の命令を無視して宇宙へと飛び立つという行動をとった理由の一つは、自分たちが宇宙と地球のために行ってきた今までの「戦い」が正当な評価を受けておらず、その「戦い」の精神が現代の地球に継承されていないことに対する不満がある。彼らが、宇宙へと飛び立つその直接のきっかけになった出来事は、軍司令部から、ヤマトを退役艦にする決定と、ヤマトの乗組員たちを太陽系のあちこちへばらばらに転勤させる辞令が出されたことであった。彼らは、その命令を、自分たちが行ってきた「戦い」を否定するものだと考えたのである。

映画の序盤、彼らは初代ヤマト艦長、沖田の銅像の許に集い、銅像のある丘から復興した街の光を見ながら酒盛りをする。するとその頭上を最新鋭の宇宙戦艦アンドロメダが轟音を響かせながら飛びすぎていく。仲間の一人がその無礼に対し怒りの声をあげる。街を見下ろしながらの酒盛りは、この街を救ったのは自分たちなのであるという自負の現われといえよう。しかし、その彼らを見下ろすように飛ぶ最新鋭の宇宙戦艦は、そのような彼らの自負心を踏みにじるものであった。彼らの同胞意識は、自分たちが、かつて地球を救うために戦い、これからも宇宙のために戦う存在であるという優越感と、それが理解されずに不当な扱いを受けているという劣等感の混濁によって成立している。優越感が同胞意識の根拠となり、理解されていないという劣等感がその同胞意識をより強固なものとする。彼らの持つ同胞意識は、勇敢に戦った軍人たちが同期の仲間たちに対して持つ感情と類似したものである。それは「同期の桜」という言葉で言い表せるものであろう。彼らの感情は、軍司令部の命令に逆らって、宇宙の平和のために地球を飛び立つことで全宇宙に対する愛へと拡大していく。そして、クライマックスで敵巨大戦艦へ体当たりする時、「同期の桜」的共同体は全宇宙的な生命にまで巨大化する。主人公、古代は自分がこれから行うことは自死ではなく、全宇宙的な生命との一体化であると主張する。

舛田利雄は、古代の死について次のように解説する。

> 古代進の“死”は、惜しまれながら死んだほうがいいということで総意です。ただ、特攻隊のような死なせ方はしたくない、ということで論議はありました。その死を美しいものとはしたくないし、戦争には、反対です。あの死は、より大きな生を獲得するために旅立っていったものなんですよ。
>
> 現代の人は、自分たちの世界を守ることをしない。平和を獲得しようとしない。それには戦いが生まれる。意志と行動力をもつことなんです。水と安全はタダだ、という観念があるんですね。平和を求める戦いの基盤は、隣人を、親兄弟を、すべての人を愛することにあるのです。
>
> ヤマトをそんな見方でみてくれるとうれしいですね。西崎氏もはりきっていたし、スタッフも同

じです。いい映画になったと思っています。[501]

もし、『ヤマト』の舞台が未来の宇宙ではなく、第二次世界大戦中の地球であったならば、古代の敵戦艦への体当たりは、史実に残る特攻の中の一つとして描かねばならなかったろう。そして、大日本帝国の「戦い」が、「平和を求める戦い」と言えるのかどうか、という歴史認識の問題が、古代の特攻をどう評価すべきか、という問題に大きな影響を与えるものとなったであろう。しかし、『ヤマト』は SF であったために、製作者たちは、古代の死は特攻ではないと主張することが可能になった。そのため、彼の死に対する評価も、大日本帝国に対する評価とは別次元にあるものだとすることができたのである。

未来の宇宙を舞台にすることで、『ヤマト』は歴史認識の問題から解放された。その解放が、劣等感を共有することによって作り出される連帯感を、宇宙の愛へと拡大することを可能にする。そして、舛田は、宇宙の愛へと拡大することができた、ということを理由に、古代の死は特攻ではないと主張するのである。

３－２．宇宙の神秘と結びつく「同期の桜」的共同体

60 年代の００９たちは現実のベトナムで平和を求め続け、70 年代のキャシャーンは、荒れ果てた地球の荒野を彷徨い続けた。それに対し、80 年代の主人公たちには宇宙という広大な舞台が与えられた。『超銀河伝説』の舞台もまた広大な宇宙であった。そして、『超銀河伝説』におけるサイボーグたちの同胞意識も、『さらば宇宙戦艦ヤマト』と同様の「同期の桜」的感情であった。もともと、サイボーグたちの連帯には、一緒に戦った戦友であるという意識が大きな役割を果たしていた。68 年の TV アニメ版で石ノ森が作詞したエンディングテーマ『戦いおわって』は、そのことを明示している。

戦いおわって

作詞：石森章太郎　作曲：小杉太一郎

赤い夕焼け　よせる大波
戦いおわって　明日を夢見る
いつの日か　ふたたび
みんなでここに立とう
ああ　我等　サイボーグ
平和の戦士

[501] 『さらば宇宙戦艦ヤマト』アニメージュ増刊　ロマンアルバム DELUXE、徳間書店、1978 年 9 月、p.96。

60 年代から、70 年代の『キャシャーン』を経て、80 年の『超銀河伝説』への変化は、サイボーグ同士の同胞意識から、反戦という価値観の共有によって成立する部分が弱体化し、「同期の桜」という感情によって成立する部分が強化されていく過程だといえよう。サイボーグたちの間に存在する、劣等感を共有することによって成立する連帯を、80 年代のアニメブームは「同期の桜」という類型でしか形にすることができなかったのである。

そして、80 年代におけるスペースオペラの流行はこの連帯を宇宙という舞台へと拡大せずにはいられなかった。リイド社の『超銀河伝説』を特集するムックでは、００９たちがゾアと争った神秘の力ボルテックスを、「宇宙そのものを一つの存在とする超意識体」[502]であるとしている。

> 人知を超えた宇宙の“超存在”。百五十億年の昔、いわゆる“大爆発（ビッグバン）”によって、超エネルギーたる宇宙の卵から、現在のような宇宙が生まれた。だがその時、すべてが爆発したわけではなかった。意識を持つにいたった超エネルギー体は“大爆発（ビッグバン）”を回避し、大宇宙の中心核として、長い時の流れを越えて存在し続けているのである。
>
> それはまさに“神”であり、そのエネルギーは全宇宙を支配しうるものであった。遥かなる時間の後、接近してきた知性体に、ボルテックスは永年の想いをこめて降臨した……。[503]

００４の復活は、「百五十億年」「全宇宙」という途方もないスケールの力によって実現された奇跡であった。そのスケールの大きさが、サイボーグたちが持つ絆に最高の強度を与えるのである。

80 年代のスペースオペラは、「科学的リアリズム」を前提としつつも、それを凌駕する神秘的な力を嗜好し、その力を主人公の特別性に結びつけようと試みてきた。物語の舞台を宇宙にすることは、その試みを実現する上で最も効果的、かつ、簡便な方法であったといえよう。マンガやアニメにおける主人公の特別性は、主人公が登場人物たちの人間関係の中心に居ることによって作り出される。舞台を宇宙にすることで、主人公とその仲間たちによって成立する人間関係は、宇宙規模のものにまで拡大することになった。その拡大は、同時に主人公の特別性をも宇宙規模に拡大するものなのである。

この拡大が、『ヤマト』によって始まったと考えることには異論があるかもしれない。宇宙を舞台とした作品はマンガ・アニメを問わず『ヤマト』以前にも存在していたからである。だが、それにも関わらず、『ヤマト』が、初めて宇宙を舞台にしたアニメであるかのように語る言説はけっして少なくない。それほど『ヤマト』が日本のアニメに与えた影響は大きかった。拡大が『ヤマト』によって始まったとは言えないかもしれないが、『ヤマト』によって一般化された、ということは間違いなく言えるであろう。そして、その拡大は、『機動戦士ガンダム』（1979-1980）に受けつがれ、さらに洗練されることになる。『機動戦士ガ

---

502 「超銀河伝説用語辞典」『サイボーグ００９　超銀河伝説』リイド社、1981 年、p.95。
503 「キャラクター紹介」『サイボーグ００９　超銀河伝説』リイド社、1981 年、p.61。

ンダム』は、80 年代アニメの中で、最も大きな影響を後代に与えた作品だといえよう。

３－３．緻密な擬似歴史によって拡大する劣等感と優越感の混濁

『機動戦士ガンダム』は、人類が宇宙にスペースコロニーを作って住むようになった未来を舞台にしたロボットアニメである。当時のロボットアニメは、世界征服を企む悪者や地球を侵略しようとする宇宙人たちを、正義の主人公がロボットに乗ってやっつけるという内容の子供向けのものが多く、30 分一話完結が基本であった。しかし、『ヤマト』の大ヒットにより、アニメの消費者層が青年層にまで広がったため、『ガンダム』は青年層を満足させる緻密な設定を持った大河ドラマとして作られることになった。そのため、『ガンダム』のストーリーは、当時のアニメとしてはひじょうに複雑なものとなっている。

多くの SF アニメでは、人類の宇宙進出を、地球の繁栄の結果によるものだと説明してきた。しかし、『ガンダム』は、それを、人口の増加による負担に地球が耐え切れなくなったため、地球連邦が大勢の人々を強制的に宇宙に移住させたからだと説明した。そして、人類の大半がスペースコロニーに住むようになった時、宇宙に住む人々の間に、地球から全人類を支配しようとする地球連邦のエリートたちに対する反発が生まれる。その反発は、やがて、宇宙の人々の地球からの自立を目指す政治運動となる。運動のリーダーであるデギン・ザビは、運動を市民レヴェルのものから本格的な独立運動に発展させようと、自ら公王を名乗り、地球連邦に対しジオン公国の設立を宣言する。かくして、地球連邦とジオン公国の戦争が始まる。

『ガンダム』と、それまでのロボットアニメの違いを大徳哲雄は次のように述べる。

> まず、世界観としては、それまでの大方のロボットアニメが時間や空間の設定において、いわば「いつかどこかで」といった曖昧な、言葉はわるいが絵空事を前提として世界観を作られてきたのに対して、「ガンダム」では未来を明確に先取りした形で、つまりもしかしたら人類の未来においてこのようなことが本当に起こり得るのではないか、という綿密な考証に基づいた説得力のある世界観作りがなされていることだ。例えばスペースコロニーにしてもこれは実際にアメリカにおいてジェラルド・オニール博士の指導の下で“スペースコロニー計画”として研究が進められており、モビルスーツ（筆者註：『ガンダム』に登場するロボットは、モビルスーツと呼ばれる）もそれまでのようなオモチャのためのロボットというだけではなく、マニュピュレーターの将来的な形態として開発が行われているのだ。次にストーリー面での「ガンダム」が特徴的な点は、一般的なドラマのようにはっきりとした起承転結に則して物語が展開してゆくのではないということだろう。つまり、作品の背後にはすでに大きな歴史の流れは存在し、その中途の一点から作品は始まる。一話一話がその過程の一コマ一コマを埋めてゆくような構成になっており、物語が終わっても歴史の全貌は見渡せず、そのことがかえって視聴者の想像力をかきたて、宇宙の悠久の流れを実感させるのである。

[504]

『ガンダム』とそれ以前のロボットアニメの違いは、「リアリティ」の違いにある。その違いは、戦記マンガと手塚作品の間に夏目が見出した差異とよく似たものである。手塚作品で描かれたSFが架空の出来事であったのに対し、戦記マンガは、実在の兵器や人物を実名で登場させることで、そのストーリーが歴史の一コマであることを示した。歴史の一コマであるということが、「リアリティ」を作り出すのである。それと同様に、『ガンダム』以前のロボットアニメが「絵空事」であったのに対し、『ガンダム』では、ロボットが実在する兵器の延長線上にある物として描かれた。ストーリーもまた、壮大な歴史の一コマであることが示されることで、その「リアリティ」を獲得したのである。

戦記マンガと『ガンダム』の違いは、戦記マンガが現実の歴史を題材としているのに対し、『ガンダム』は架空の歴史を題材としたことにある。受容者に「リアリティ」を感じさせるためには、作品が歴史の一コマであることを示す必要がある。しかし、その歴史が現実の歴史である必要は実はなかったのである。未来の宇宙で第二次世界大戦を再演した『ヤマト』の成功は、そのことを示唆していた。『ヤマト』のファンは、現実ではない未来の宇宙の物語にも「リアリティ」を感じることができたのである。『ガンダム』はそれをさらに押し進めた。『ガンダム』は、架空の宇宙開拓史を構築し、作品をその一部を描いたものだとすることによって、作品に「リアリティ」を与えたのである。

『ガンダム』にも、『ヤマト』と同様に第二次世界大戦のオマージュといえる要素が多々見られる。そして、それは架空の歴史に説得力を与えるために効果的に使用された。次章にて詳しく論じるが、それが『ガンダム』の魅力の一部であることは間違いない。だが、『ガンダム』では、『ヤマト』のように、ストーリーそのものが史実をなぞり、作品が第二次世界大戦の再演となるようなことはなかった。その結果、『ガンダム』の作品内容は、『ヤマト』以上に、第二次世界大戦の影響から解放されたものとなった。現実の歴史ではなく、架空の歴史を作り上げ、作品を架空の歴史の一コマとすることによって、作品に「リアリティ」を付与する手法は、後に、「リアリティ」だけではなく、作品そのものの価値を増大させるための手段として方法論化され、「物語消費」と名づけられることになる。

『ガンダム』の主人公アムロとその仲間たちは、地球連邦の支配下にあるサイド7と呼ばれるスペースコロニーの住人である。サイド7がジオン軍に襲われたために、彼らは地球連邦の軍艦に乗ってサイド7から脱出し地球へと向かう。アムロはジオン軍の攻撃から身を守るために、連邦軍の新兵器であるガンダムに乗って戦う。いわば、アムロたちは戦争によって故郷を追われた難民である。しかし、アムロに地球について語るサイド7の老人の言葉は、故郷を逐われた者のものではない。自分の家に帰ってきた帰還者のものである。

---

[504] 大徳哲雄「解説　—TVアニメ「機動戦士ガンダム」について—」『機動戦士ガンダムⅠ』角川書店、1987年、p.286。

今度地球に帰ったら、わしは絶対に動かんよ。ジオンのやつらが攻めてきたって、地球連邦の偉いさんが強制退去を命令したって、わしは地球に骨をうずめるんだ。[505]

つまり、彼らにとって、故郷はサイド７ではなく、あくまでも地球なのである。地球連邦は人口爆発から地球を守るために人々を宇宙に棄て去った。彼らの行動を支配しているものは、宇宙の民としての感情よりも、故郷から放逐された者の屈折である。この屈折は、敵味方を問わず、宇宙に生きる者たち皆に共有される。デギン・ザビの息子であり、ジオン公国を支配する独裁者ギレン・ザビは、ジオン公国のアイドル的存在であった弟ガルマの戦死を悼むセレモニーの場で、地球連邦によって宇宙に棄てられた者たちの感情を代弁する演説を行う。その趣旨は、地球を滅ぼす者は我々ではない、地球連邦のエリートこそが地球を汚す愚か者であり、お前たちこそが棄てられるべき存在なのだ、というものであった。

我々は一人の英雄を失った。しかし、これは敗北を意味するのか。否、始まりなのだ。地球連邦に比べ、我がジオンの国力は三十分の一以下である。にも関わらず、今日まで戦いに抜いてこられたのは何故か。諸君、我がジオン公国の戦争目的が正しいからだ。

一握りのエリートが宇宙にまで膨れ上がった地球連邦を支配して五十四年。宇宙に住む我々が自由を要求して、何度、連邦に踏みにじられたかを思い起こすがいい。ジオン公国の掲げる人類一人ひとりの自由のための戦いを、神が見捨てるわけがない。私の弟、諸君らの愛してくれたガルマ・ザビは死んだ。何故だ。

戦いはやや落ち着いた。諸君らはこの戦争を対岸の火事を見過ごしているのではないのか。それは罪深い過ちである。地球連邦は、聖なる、唯一の地球を汚して生き残ろうとしている。我々はその愚かしさを地球連邦のエリートどもに教えねばならんのだ。

ガルマは諸君らの甘い考えを目覚めさせるために死んだ。戦いはこれからである。我々の軍備はますます揃いつつある。地球連邦軍とて、このままではあるまい。諸君の父も兄も、連邦の無思慮な抵抗の前に死んでいったのだ。この悲しみも憎しみも忘れてはならない。それをガルマは死をもって我々に示してくれたのだ。我々は今、この怒りを結集し、連邦軍にたたきつけて初めて真の勝利を得ることができる。この勝利こそ、戦死者全てへの最大の慰めとなる。国民よ立て。悲しみを怒りに変えて、立てよ国民。ジオンは諸君らの力を欲しているのだ。ジーク、ジオン。[506]

『ガンダム』では、基本的には、地球連邦が善であり、独裁者によって支配されるジオン公国が悪であるという善悪の構図でストーリーが作られた。しかし、ジオン側には自分たちを正当化する理念があったのであり、その理念は、主人公たちにも理解できるもので

[505] 第５話「大気圏突入」演出・藤原良二、脚本・星山博之
[506] 第 12 話「ジオンの脅威」演出・横山祐一郎、脚本・松崎健一。

あった。主人公たちも、自分たちは棄民であるという劣等感を持っていた。そして、宇宙に住む人々のことなど考えようともしない地球連邦の下で戦っていることに屈折を感じている。『ガンダム』の主人公たちが構成する戦闘共同体は、その劣等感と屈折を共有することによって成立していた。

だが、『ガンダム』における宇宙の民と地球に住む人々の関係は、番組後半になり、「ニュータイプ」と呼ばれる概念が登場することによって大きく変化する。アムロは、敵との戦闘で超人的な能力を発揮するようになり、その理由がニュータイプという概念によって説明される。アムロの能力は、人類が宇宙での生活に適応していく過程において目覚めたものであり、空間的、物理的な隔たりを越えて心を通いあわせることを可能にする力であった。それは、無限の宇宙の広がりそのものを自分の感覚とする力であり、ニュータイプとは、宇宙時代に対応した新しい人類のことだとされる。そして、時空を越えて心を通い合わせることができるニュータイプは、将来的には戦争を克服するだろうと作中で語られた。しかし、『ガンダム』の時点では、ニュータイプの能力は戦争の道具として使用される。アムロは、自分と同様にニュータイプの能力に目覚めた少女ララァと戦い、彼女を殺してしまう。だが、ララァの死の瞬間、二人は心を繋ぎ合わせることに成功する。二人の感覚は宇宙全体へと拡大し、時間すらも超越するものとなる。

ララァ　人は変っていくのね。
　　　　私たちと同じように
アムロ　そ、そうだよ
　　　　ララァの言う通りだ
ララァ　アムロは本当に信じてる？
アムロ　信じるさ。君ともこうして判り合えたんだから
　　　　人は、いつか時間さえ支配することができるさ
ララァ　ああ、アムロ。時が見える。[507]

このニュータイプの登場によって、『ガンダム』における宇宙の民と地球の人々の間にある優劣の関係は完全に逆転する。宇宙の人々が未来を担うべき新人類に進化する者たちであるのに対し、地球の人々はそのような進化から取り残された者たちだとされる。ニュータイプの概念が確立した後に作られた映画版『機動戦士ガンダム』では、ギレンの演説も新しく作り直された。

（下線部分は TV 版と趣旨が異なる部分）

我々は一人の英雄を失った。しかし、これは敗北を意味するのか。否、始まりなのだ。地球連邦に比べ、我がジオンの国力は三十分の一以下である。にも関わらず、今日まで戦い抜いてこられた

[507] 第 41 話「光る宇宙」演出・貞光紳也、脚本・松崎健一。

のは何故か。諸君、我がジオン公国の戦争目的が正義だからだ。

それは諸君も知っているはずだ。我々は地球を追われ宇宙移民にさせられた。そうして、一握りのエリートが宇宙にまで膨れ上がった地球連邦を支配して五十四年。一握りのエリートが宇宙にまで膨れ上がった地球連邦を支配して五十四年。宇宙に住む我々が自由を要求して、何度、連邦に踏みにじられたか。ジオン公国の掲げる人類一人ひとりの自由のための戦いを、神が見捨てるわけはない。私の弟、諸君らが愛してくれたガルマ・ザビは死んだ。何故だ。

新しい時代の覇権を、我ら選ばれた国民が得るは歴史の必然である。ならば、我らは襟を正して、この戦局を打開しなければならん。我々は過酷な宇宙空間を生活の場としながら、ともに苦悩し、練磨して今日の文化を築いてきた。かつて、ジオン・ダイクン（筆者註：独立運動の伝説的英雄。ジオン公国の名は彼に由来する。）は人類の革新は宇宙の民たる我々から始まると言った。しかしながら、地球連邦のぼんくらどもは自分たちが人類の支配権を有すると増長し、我々に交戦をする。諸君の父も子も、その連邦の無思慮な抵抗の前に死んでいったのだ。この悲しみも怒りも忘れてはならない。それをガルマは死をもって我々に示してくれた。我々は今、この怒りを結集し、連邦軍にたたきつけて初めて真の勝利を得ることができる。この勝利こそ、戦死者全てへの最大の慰めとなる。国民よ、悲しみを怒りに変えて、立てよ国民よ。我らジオン国国民こそ、選ばれた民であることを忘れないでほしいのだ。優良種たる我らこそ、人類を救いうるのである。ジーク、ジオン。

ギレンは宇宙の民は選ばれた民であると宣言する。地球から追放されたという宇宙の民の屈折は、逆に過酷な宇宙空間を生き抜いた自分たちこそが新時代を担うべき優良種である、という優越感へと変質する。そして、ニュータイプとして目覚めた『ガンダム』の主人公たちは、支配権を握る旧人類たちによる抑圧と、選民を僭称するジオンの暴虐の狭間で苦悩しながら、ニュータイプによる未来の可能性を模索する人々となる。

シリーズ第二作『機動戦士Ｚガンダム』（1985-1986）では、地球連邦は、地球の絶対的な優越を主張するティターンズと、人類は宇宙で生活すべきだとするエゥーゴの二派閥に分裂し、内乱状態となる。エゥーゴに所属する主人公カミーユは、ニュータイプによる人類の革新を信じつつも、旧人類たちの無理解と抑圧の中で戦い続ける。ティターンズは、地球の人々の根拠なき優越を背景に虐殺を繰り返す。しかし、ティターンズと戦うエゥーゴの人々の中での屈折の裏返りは、『ガンダム』以上に進行したものとなっている。人類が宇宙に出ることは一種の強迫観念と化し、地球に愛着を持つ人々に対して「オールドタイプ」「地球の引力に魂をひかれた人々」といった罵詈雑言が投げつけられる。ニュータイプは、完全に宇宙の民の優越を保証するための概念と化し、エゥーゴの人々は、地球を保護し、人類がニュータイプへと進化するためには、全人類が宇宙に移住する必要があると主張する。それは、かつて自分たちが地球連邦に強制されたことを、今度は、自分たちが地球の人々に対して行う行為であり、一種の復讐ともいえるものであった。だが、主人公たちは、自分たちは抑圧されているという劣等感と、自分たちニュータイプこそが人類の未来であるという優越感のせいで、自分たちのやっていることが復讐に過ぎないことに気が

ついていない。ニュータイプは人類を戦争から解放する可能性であるとされているにも関わらず、「戦い」はさらに激化し、問題の解決はその可能性すら示唆されず、登場人物たちは次々と死んでいく。

劣等感と優越が一人の人間の中で混濁する現象は、映画『逆襲のシャア』[508]によって一つの頂点に達する。シャアは、『機動戦士ガンダム』で、アムロのライバルとして登場した人物であり、『Ｚガンダム』では、カミーユの良き先輩として、ニュータイプが切り拓く宇宙の未来のために戦った。『逆襲のシャア』のシャアは、地球連邦の政策によって難民となってしまった宇宙の人々のリーダーとなり、地球に対し反乱を起こす。シャアは、小惑星を落下させて地球を人が住めない環境にすることで、強制的に全人類を宇宙の民にしようと計画する。彼は、全人類に宇宙での生活を強制することで、人類のニュータイプ化を実現しようとしたのである。シャアは、地球環境の破壊、及び、大量殺人という最大の悪を一人で引き受けることによって、人類の革新を成し遂げるという最大の善をなそうとする。シャアが抱え込もうとする最大の悪と最大の善のギャップは、ニュータイプが持つ劣等感と優越感のギャップを反映するものであった。シャアという人物の中で、劣等感と優越感は最大のふり幅を見せることになる。

切通理作は、監督、富野由悠季に行ったインタビューを基に、『逆襲のシャア』のラストを次のように解説する。

> （筆者註：地の文が切通の文章、鍵括弧内が富野の発言）
>
> （前略）これを落とせば地球が全滅するという最後の隕石が落下しようとする時だった。シャアと立場が異なり、自らはニュータイプでありながら人類の覚醒を待つべきだと主張するヒーロー、アムロが乗るモビルスーツ・ガンダムは、無理を承知で隕石を下から支えようとする。そのとき、まるで天啓が下ったかのように、それまで戦っていた敵味方のモビルスーツが、我も我もと隕石を下から支えはじめる。シャアも、その姿に節を曲げ、アムロに力を貸してやる。サイコパワーが隕石を宇宙に押し戻すという奇跡を生むところで、映画は終わる。
>
> 「地上の人間が組んだシステムがあって、そこにエゴを持った人間がいる限り、シャアのやり方を止める理由はない。けれど、歯止めが効く方法は一つだけあるだろうっていうのが、本来のニュータイプ論なんだってところに話がいくわけ」
>
> （中略）
>
> 「アムロとシャアの間にいて、ニュータイプの能力を覚醒させる少女であるララァを、肌の色が違う第三世界から来たっていう設定にしました。テクノロジーの限界ってのが見えてきて、ヤバイなと思ったときに、どこに帰っていくかっていうと、やはりそういう所しかない。劣等民族に見えるかもしれないエスニックのいる場所に、実は一番原理的な感性が残っているとするならば、やはりそこに戻って行かざるを得ないのではないか。で、やっぱり何にも知らないままで絵にするのはまずいよってんで、慌ててインドに行ったんです」

---

508 『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』（映画）監督脚本・富野由悠季、1988。

ニュータイプは、東洋思想に可能性を見い出す富野の心性を背景に誕生したのだ。宇宙に思いを馳せ、人間の「良心」に純粋であろうとした富野の『ガンダム』は、宇宙と宗教が合体した世界だった。[509]

ニュータイプは人類を戦争から解放する可能性だとされていた。しかし、実際には、それは作中の戦争を激化させる役割を果たしていた。ニュータイプもまた「少年漫画のドラマのあり方」と「反戦」の狭間から生まれた概念だったといえよう。それは、「反戦」を実現する理念でありながら、「戦い」を「カッコよく」描くという「少年漫画のドラマのあり方」を実現するためのギミックだったのである。そのため、ニュータイプは「科学的リアリズム」に合致する手段によって平和を実現することができなかった。合理性を超越する奇跡にその希望を委ねざるをえなかったのである。60 年代の『サイボーグ００９』が提示した、劣等感を共有することで成立する戦闘共同体は、『ヤマト』によって宇宙全体に拡大され、『ガンダム』において奇跡に依存する宇宙教となったのである。

４．世界そのものと化す二人の絆

宇宙教は 90 年代のマンガ・アニメに引き継がれ、さらに新たな展開を見せることになる。その展開の一つは、インターネットの普及により、宇宙に比肩する広大な舞台としてネットの電脳世界がとりあげられるようになったことである。ネットの世界が物理的な拡がりを持った空間ではなく、情報によって作り上げられる仮想の空間であることは、アイデンティティの問題と個人が抱く劣等感と優越感の混濁とを強力に結びつける。個人の自意識は情報に支えられて維持されるものだからである。

４－１．サイボーグが持つアイデンティティの危機と広大なネットの世界

自分の本来の肉体を失っている、という設定のサイボーグマンガにとって、アイデンティティの不安は常に大きな題材である。そのサイボーグとネットの世界を結びつけた作品として『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』（1995）[510]をあげることができる。『攻殻機動隊』は、人間が自分の脳に改造を加え、脳を直接ネットに接続して情報を獲得し、自分の知識とするようになった近未来を舞台に、警察のはみだし者たちが集まった特殊部隊、公安９課の活躍を描いた作品である。９課の隊長である草薙素子は、脳だけではなく、肉体の全てが人工部品に改造されたサイボーグである。原作（1989-2008）[511]の草薙素子は陽

---

509 切通理作「富野由悠季ロングインタビュー　ガンダムの子どもたちへ」『別冊宝島二九三号　このアニメがすごい』宝島社、1997 年 1 月、p.72。
510 『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』原作・士郎正宗、監督・押井守、1995。
511 士郎正宗『攻殻機動隊』講談社、1989-2008。

気な性格であるが、押井守が監督した映画版の素子は、サイボーグゆえのアイデンティティの欠如に悩む、暗く陰鬱な女性である。肉体の全てが人工部品である彼女にとって、自分が自分であることの証は自意識のみであるが、機械の体の中に入った人間の意識は、ゴーストと呼ばれるほど頼りなく実体が無い。そんな彼女の前に「人形使い」と呼ばれるハッカーが現れる。ネットを自由に操る彼は、ネットと接続する人間が持つ記憶を書き換えてしまうことで人間をも自在に操る。自意識にとって記憶は重要な要素であるが、『攻殻機動隊』の世界では、個人はそれすらも満足に維持することができない。

やがて、人形使いの正体がもともとは暗殺用に作られたプログラムであり、自我を得た彼の目的が、素子と融合することで完全な生命体になることだと判明する。素子は、人形使いの申し出に応じ二人は融合するが、素子の身体は人形使いの抹殺をはかる者たちに破壊されてしまう。素子の相棒のバトーは、素子のためにありあわせの機械の体を用意するが、急なことのため、その体は、成人女性である素子には不似合いな幼女のものであった。しかし、人形使いと融合することで人間を超えた新たな生命体となった彼女は、丘の上から街を見おろしながら「ネットは広大だわ」と胸を張る。彼女は「戦い」によって体を失ったが、その代わりにネットの海を自分のものとする。人類のほとんどが自分の脳を直接ネットに接続する『攻殻機動隊』の世界では、ネットの広がりを我が物とすることは世界を我が物とするに等しい。

続編『イノセンス』(2004)[512]は、素子の相棒であるバトーの活躍を描く。彼は、怪事件の真相を追うと同時に、事件の影に見え隠れする素子の存在を求め続ける。そのバトーの姿は、事件を追う寡黙な刑事の姿であると同時に、初恋の人を追い求め続ける孤独な男の姿でもあり、かつ神を求める宗教者のようでもある。ついに、バトーの前に現れた素子は、彼に次のように言う。

> バトー　忘れないで　あなたがネットにアクセスする時　私は必ずあなたのそばにいる

全ての人間がネットによって直接的につながっている『イノセンス』の世界では、ネットと一体と化した素子は世界の全ての事物の中に存在する神に等しい。そのため、バトーと素子の間に存在する二人の絆は、孤独な一人の男と世界そのものの間をつなぐ絆となる。作品中、バトーは度々素子のことを「守護天使」と呼ぶが、彼が言う通りに、素子は常にバトーの側にいて彼を守り続けている。素子の肉体を失い、人間として自明性を失ったという憂鬱は、一転して、自己を世界そのものにまで拡大させる力となる。

４－２．『最終兵器彼女』に見る二人の絆の無制限な拡大

登場人物たちが活躍する物語の舞台が壮大なものになったことと、登場人物たちが依拠

---

[512] 『イノセンス』監督・押井守、2004。

する絆が世界そのものと化す感覚の間の隔たりはさほど大きなものではない。絆の絶対化とその他の価値観の相対化により、絆の価値は極度に突出したものになっていった。その結果、強く結びつけられた二人の関係を世界そのものとみなす、という内容を持つ物語が次々と生み出されるようになった。90 年代後半頃には、それは一つの物語類型と認知されるようになった。

そのような物語類型の確立において重要な役割を果たした作品として、序論でも取り上げたロボットアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』(1995-1996)と 2000 年のマンガ『最終兵器彼女』[513]をあげることができる。『新世紀エヴァンゲリオン』については、ロボットアニメについて論じる次章にて再度とりあげる。本節では、サイボーグマンガである『最終兵器彼女』について論じる。

『最終兵器彼女』の主人公シュウジとヒロインちせは、もともとはごく普通の高校生であった。二人はつき合い始めたものの、不器用な二人はすれ違いばかりを繰り返す。ある日、互いに本音をぶつけあった二人は、これから二人で「恋していく」ことを決心する。それは、通常ならば、初々しい青春物語となるべき恋愛であった。だが、戦争が始まり、ちせが改造されて兵器になってしまったことで、二人の恋愛は大きな転換を余儀なくされる。半分機械となった体で敵と戦うちせを見たシュウジは絶句する。ごく普通の高校生と大量殺人のために作られた兵器の恋愛は絶望的なものであった。ちせは自分のおぞましい身体と、自分が人殺しであるという事実に、シュウジは自分の無力さと、ちせの心を傷つけるようなことばかりしてしまう自分の卑しさに苦しみ続ける。しかも、ちせの体は兵器として成長し続ける。ちせは、だんだんと人の領域も、生物の領域も逸脱した、自分の周りのもの全てを破壊してしまう最終兵器としか呼び様の無い存在へと進化していく。

『最終兵器彼女』における敵の描写は断片的なものである。作品から読みとれるのは、彼らが外国からやって来た、私たちと同じ心と身体を持った人間だということだけである。いかなる理由で戦争が始まり、どのような経緯によって日本が諸外国と対立し、戦争状態に陥ったかも語られない。ただ、人が死ななければならないという状況だけが展開される。同じ人間同士の「戦い」は、敵味方の「戦い」というより、まるで同士討ちのような様相を呈する。人類は、それまで使用がタブーとされてきた様々な兵器を次々と実戦に投入し、地球はそれらの兵器がもたらすダメージに耐えることができなくなっていく。ちせもまた、そのような使ってはならない兵器の一つであったことが物語の終盤で明かされる。ちせの力は、戦争のエスカレートと共に巨大なものになっていき、やがて、敵味方の区別なく戦場を何も無い空白地に変えてしまうものへと発展する。「戦い」は無目的化し、敵味方の区別そのものが無意味となる。ちせがその力を敵味方のどちらに向けたとしても心と身体を持った人間が大量に死ぬという結果に変わりはなく、人類はまるで滅亡することが目的であるかのように戦い続ける。そして、「戦い」は、地球の崩壊によって終結を迎えることになる。

---

[513] 高橋しん『最終兵器彼女』小学館、2000-2001。

この救いの無い戦争において唯一意味を持ちうるのは、一人一人の個人がいかに生きていくべきか、ということだけである。そして、シュウジとちせにとってそれは、互いに対する思いを大切にして生きていくこと、二人で「恋していく」ということであった。様々な紆余曲折があり、彼らは常に惑い続けるが、ちせはシュウジの許へ、シュウジはちせの許へと向かい続ける。最後の「戦い」で崩壊していく故郷の街を、シュウジは、ちせと再会を約束した場所に行くために走り続ける。そして、そこに辿りついた時、彼はもはや人間の姿を失ってしまったちせを見る。一種の宇宙船と化したちせはシュウジを中に乗せると宇宙へと飛び立つ。

この物語における最大の奇跡は、宇宙で、ちせが人間の姿を取り戻したことであろう。ちせは、シュウジの心の中にあったちせのイメージを借りることによって、その姿を取り戻す。奇跡は互いを思いやる二人の絆によって起きる。二人は宇宙から滅びていく地球を見下ろす。そこにあるのは、絶望や哀しみではなく、二人の恋がここに完結したという安堵感である。その安堵感は、二人の絆が世界そのものに化したかのような感覚を生み出す。シュウジには地球が最後にふるえた音がちせの心臓の音に聞こえた。シュウジはその音を、地球と自分たちが最後に歌った精一杯のラブソングだと考える。

４－３．思春期の不安が必要とする「生の感情の表出」としての劣等感

劣等感を抱きながら生きる主人公と思春期は、容易に結びつきやすいテーマであるといえる。思春期の身体は性的に成熟し異性を求めると共に、その心は親から独立した存在となることを志向する。その不安定さはアイデンティティの不安を呼び起こし、それは個人に劣等感を抱かせる。『最終兵器彼女』のシュウジは、ちせとの約束の場所に駆けつける前に両親の許に行く。崩れ落ちた家の中、互いを庇いあって抱き合っていた両親は、シュウジに「大丈夫だ」と告げると同時に、ちせの所へと向かうシュウジに「頑張れ」と言う。それは、自分たちの手許を離れ、独立した大人となるシュウジに対する両親からの祝福であった。

『最終兵器彼女』の作者、高橋しんは、自分が高校生だった頃のことを思い出しながら、シュウジとちせを描いたと語る。電車の中吊り広告を見ていた高橋は、たまたま、目に止まった「彼女」と「最終兵器」という単語から、「彼女が最終兵器だったら、すごいイヤだよなあー」と思いついたという。

> どーしようもなくばかばかしいその問いに手持ち無沙汰だった私は、いろいろとくだらなく思いを巡らせました。例えばそれを自分の妻に置き換えて考えたり、結婚する前の今より少しだけおばかさんな時代の私たちだったり。もっとおばかさんな、妻とつきあう前の自分のことだったり。例えば、人生の中で、「陸上部」（筆者註：シュウジは陸上部）と「恋愛」のことだけで生きていけたおそらく唯一の時代の、あの頃の僕らであったり。

電車が目的地に着く時間の間に、全てのストーリーは出来上がってしまいました。初めて恋をして、地球が終わるまでの間、精一杯恋していく、シュウジとちせ、二人のストーリーです。[514]

日本のマンガやアニメが繰り返し描いてきた劣等感と優越感の混濁は、思春期の心身の不安定なあり方と共振するものであり、それゆえに人々の共感を得てきた。マンガやアニメの受容者層が、子供から高年齢層へと広がっていくにつれて、劣等感はマンガやアニメにとってより重要なものになっていった。伊藤比呂美は、1981 年のエッセイで、中学生の頃の自分にとって、劣等感にとらわれた主人公を描く石ノ森章太郎は必要な作家であったと語る。伊藤にとって、石ノ森作品を象徴するものは、『ジュン』(1967-71)や『佐武と市捕物控』（1966-1983）などから登場するようになった雨の描写である。

そして、『佐武と市捕物控』。雨をどのコマにも降らせつづける。見開きをつかって雨が降っているだけのコマをかく。梅雨、しぐれ、夏の雨、と雨のかき方も雨あしの強さもかきわけられる。その中で統一した一つの情感ができあがっていく。情感の中で、石森（ママ）章太郎が表現したいとこだわる心情――劣等感とか孤独とかいうものがかたまっていき、その二つに添って、キャラクターやストーリーが動いていくのである。

雨だけではない。桜、月をおおう雲、ひでり、風、雪など。そういうものがいちめんにあるいはたえまなく描かれる。[515]

伊藤は、中一の時に『サイボーグ００９』の単行本を手に入れたことがきっかけで、石ノ森作品を愛好するようになったという。

石森章太郎のマンガは、外側から情緒をしみこませていく。セリフが多くはない。表現すべき主張もたいしてない。独特の哲学を持っているわけでもない。情緒、情感、叙情、そういったコトバで、その本質がいいあらわせると思う。

そして劣等感が、キャラクターたちにこびりついて離れない。『幻魔大戦』の東丈の背が低いという劣等感、『サイボーグ００９』のサイボーグたちの機械人間であるという劣等感、『佐武と市捕物控』の市の盲人であるという劣等感、それらは石森章太郎個人の生の感情の表出であるとともに、うけとるわたしたちの生の感情でもある。

“僕たちの幸せは少年時代に石森章太郎に出逢ったことだ”と、最近の「ビックコミック」誌上に宣伝コピーがあった。わたしもそのコピーを実感する一人である。中一のとき、『サイボーグ００９』の単行本を手に入れて以来、石森章太郎だらけの数年間がある。『サイボーグ００９』や『幻魔大戦』のセリフを全ておぼえていた。その叙情性、そしてストーリーやキャラクターにしみついて

[514] 高橋しん『最終兵器彼女』７巻、小学館、2002 年、p.322。
[515] 伊藤比呂美「石森章太郎　いちめんの雨」『現代マンガの手帖　國文學 4 月臨時増刊号』第 26 巻 6 号、學燈社、1981 年 4 月 25 日、p.102

いる劣等感などの石森章太郎個人のこだわりにひかれたのだろうと思う。十三、四の中学生にとって、そういうものをもつ石森章太郎は手塚治虫よりも、必要だったのだと思う。[516]

伊藤は、石ノ森が描く劣等感を「生の感情の表出」と呼んだ。それは、伊藤にとって劣等感が、外的な力による理不尽な抑圧によって起こるだけのものではなく、自分の内部からも発生するものでもあり、自分を構成する大切な一部として機能するものでもある、ということを示している。自分の劣等感を厭いながらも、それに固執せずにはいられないという矛盾は、劣等感が自分の生にとって、もはやかけがえのない一部となってしまっていることによって発生する。その固執は、劣等感を共有する仲間がいることによってさらに強いものとなる。『サイボーグ００９』のサイボーグたちが同じ機械の体を共有したチームであることは、劣等感を固執の対象としていく上で大きな原動力となった。仲間の大切さが、劣等感を持つことに特別な価値を与える。

伊藤は 1955 年生まれであるから、彼女が石ノ森に夢中になったのは 60 年代末ということになる。しかし、60 年代の『サイボーグ００９』では、その劣等感が男女の関係へと発展していくことは基本的になかった。００９と００３の間に恋愛関係はあったが、それは、ほのかなものでしかなかった。だが、劣等感は、マンガやアニメの愛好者の高年齢化と共に、男女関係に発展する可能性を持ったものへと変わっていった。70 年代の『新造人間キャシャーン』では、キャシャーンとルナという男女の関係が作品の重要なテーマとなった。ルナは自分にとってキャシャーンは全てであると言い、キャシャーンもまた、ルナは自分にとって全てなのだと言う。戦争によって荒廃してしまった世界において、互いのことを自分の全てだと思う彼らの感覚は、ちせとシュウジが持っていた自分たちの関係が世界そのものとなる感覚と相通ずるものだといえよう。80 年の『超銀河伝説』では、「サイボーグの哀しみ」を共有することで成立する同胞意識は、ボルテックスという宇宙の神秘によってその存在が確認されることでより強固なものとなる。００９と００３の愛もまた、その同胞意識の強化によってより強いものとなるのである。80 年代のアニメブームで、男女の愛は宇宙の神秘と結びつけられた。『さらば宇宙戦艦ヤマト』の古代は、自分の死を自分と雪との結婚式だと語り、「ガンダム」シリーズでは、ニュータイプへの覚醒は、ララァという少女の出会いによって促されることになる。『最終兵器彼女』のシュウジとちせの関係も、これらの作品があって初めて出現したものといえる。

４－４．平和を実現するための手段から目的と化した二人の絆

しかし、『最終兵器彼女』は、これらの作品とは、決定的な差異も持つ。先行作品における絆は、戦闘共同体を形成するものであった。彼らは常に戦うべき相手を持っていた。60 年代の『サイボーグ００９』には、軍産複合体のカリカチュアであるブラックゴーストと

[516] 同書、p.103。

いう悪がいた。73年の『キャシャーン』においては、幼児的な独裁者であるブライキング・ボスと彼が率いるアンドロ軍団が純粋悪として存在する。80年の『超銀河伝説』には、正体不明の宇宙人ゾアが全宇宙の敵という役割を果たした。これらの作品では、絶対的な悪の存在が主人公たちの正義の根拠となり、彼らの「戦い」が正当なものであることを保証していた。

それに対し、2000年の『最強兵器彼女』には、そのような絶対的な悪は存在しない。二人の物語は、二人が「恋していく」と決心したところから始まったのであり、その課題の追求が物語の最大の目的である。その課題の前では、「戦い」の意味を問うことすら無意味である。

> 人より少しだけ不器用で。人より少しだけ恋のスタート地点が遅く。人より少しだけ、懸命に恋を駆け抜ける二人が生きる時間の記録です。二人の恋だけが、全てです。正しい正しくないなどは、意味を持たないし、リアリティーなど、ただ、それのためだけにあればいい。二人の気持ちだけが、本当であれば。「その恋」の前には、作家一人が考えたストーリーなど、所詮ウソに過ぎません。ウソをウソで塗り固めて本当は何が描きたかったのかを薄めてしまうような作品づくりよりも、彼らがどう生き、どう笑い、どう苦しみ、それでも、どう恋していくのかを見せたい。それによって、読む人のたくさんの感情を引き出したい、そう思いました。それは、喜びであったり、悲しみであったり、そして感情の大半である、言葉にあらわせない想いだったり。[517]

『最終兵器彼女』の最終章で、各国に侵略された日本の領土は、遂に北海道を残すのみになってしまう。日本の全兵力がちせが守る北海道の町に結集し最後の「戦い」に備える。だが、ちせは彼らに解散を命じ、自分の好きな人のところへ行くようにと言う。

ちせ　それにしてもいっぱい集まってきたねぇ？
兵士１　はっ！　全自衛隊員　志願兵、総員終結済みであります。
各地で生き残った国民もぞくぞくと集まっております！
最終本道決戦に向けて全国民一体となって･･･
ちせ　ちょーどよかった･･･
兵士１　ハァッ！　ちょーどいいであります！
ちせ　ひと思いにみんな、やっちゃうね？
兵士１　はいっ、ひと思いに敵を粉砕でありますっ！
ちせ　うふふ、ねえ、あなた、好きな人いるかい？
兵士１　は？　あの一応、妻が･･････
ちせ　あなた方は？
兵士２　自分は恋人が一応･･･

---

[517] 高橋しん、前掲書、p.322。

ちせ　じゃ、命令してもいい？
もう、みんな自分の好きな人のそばに行っていいわ。
大事な人んとこ！
あたしさ、もう思いっきり兵器だから、
人間の部分なんかすごーーーく少なくなっちゃったから、
だからね、もうあと、いやなことはぜーーーんぶあたしがやってあげるわ。
人間同士が殺しあうのはよくわかんないけど、すごく気持ち悪い。
心配せんで好きな人の所に行きな？[518]

ちせの、自分が兵器であるということに端を発する自己否定性は、『サイボーグ００９』と共通するものである。しかし、００９たちが、平和のために戦うことで、平和を愛する人間としての自分を取り戻す、という希望を持っていたのに対し、『最終兵器彼女』では、地球が「戦い」に耐え切れないほど崩壊してしまっている。北海道に侵攻してくる軍はアメリカ軍であるが、そのアメリカも壊滅状態にある。彼らは侵略者というよりも、帰る場所がなくなってしまったせいで、前に進むほかにどうしようもなくなっている人々である。彼らはちせに黙示録の天使のイメージに重ね合わせる。ちせには、００９たちのような希望を持つことが許されていない。ちせにできることは、殺しあいの醜さを人々に代わって担ってあげること、そして、全人類を「ひと思いにやってしまう」ことで、大切な人たちに苦しまない最期を与えることだけであった。兵器としての役割をより良心的に全うすることで、人々にほんの束の間でも人間としての幸せを味わってもらう、それが彼女に出来る精一杯なのである。

『サイボーグ００９』の「地底帝国ヨミ編」では、力尽きた００９と００２は抱き合いながら地球に落下していった。しかし、二人は誰かが自分たちの意志を継ぎ、いつの日か平和を実現してくれることを信じていた。だが、地球そのものが滅亡を迎える『最終兵器彼女』では、次世代に平和の夢を託すということすら不可能になっている。そのため、主人公たちは、連帯によって平和を実現することにではなく、連帯することそれ自体に希望を見いださずにはいられない。『最終兵器彼女』のラストシーンは、地球の人々が星となった二人を見上げるのではなく、星となった二人が地球を見おろすという、『サイボーグ００９』のラストシーンを逆転させたものとなった。『サイボーグ００９』では、平和を愛する人間になるための手段であった絆が、『最終兵器彼女』では、主人公の目的そのものとなったのである。

５．2000 年代における反戦の陳腐化と平和への願いの再浮上

劣等感は、日本の戦後マンガ・アニメにおいて常に大きな役割を果たしてきた要素であ

---

518 同書、p.214。

る。戦後マンガの起点の一つとされる『地底国の怪人』の主人公、耳男もまた自分が改造ウサギであることに劣等感を持っていた。手塚治虫は人にして人にあらざる者の哀しみを描き続けた作家の一人であった。耳男の他にも、『メトロポリス』(1949)の人造人間ミッチーや、『鉄腕アトム』のアトムを、そのような哀しみを背負い続けた主人公としてあげることができよう。ミッチーは、自分が人間ではないことを知ってしまった時、憎しみにとらわれ、人間に復讐すべく暴れだす。アトムは、人類の守り手であると同時に、人類から差別を受け続けるロボットであるという矛盾を常に抱えてきた。その矛盾を集大成したエピソードが「青騎士の巻」である。このエピソードに登場するロボット、青騎士は、ロボットの権利を守るためにロボットの国の建国を目指す。アトムは、ロボットの権利を守る必要性は認めるものの、目的のためには平気で殺しもやる青騎士のやり方に賛同することができず、苦しむことになる。「青騎士の巻」は、富野由悠季によって 1966 年に TV アニメ化される。[519]後の『機動戦士ガンダム』における、地球に住む人々と宇宙に住む人々の対立、そして、主人公アムロとそのライバル、シャアの関係の原型は、「青騎士の巻」の人間とロボットの対立、アトムと青騎士の関係にあるといえよう。

石ノ森章太郎の『サイボーグ００９』は、人にして人にあらざる者たちの哀しみを反戦と直接的に結びつけた。戦後の日本人にとって、反戦は敗戦の記憶と結びついたものである。敗戦は、自分自身が平和の敵であるという事実を日本人につきつけた。戦争のための道具として作られながら、その力を平和のために使うことによって、平和を愛する人間に自分を定義しなおそうとするサイボーグたちは、戦後の日本にふさわしいヒーローだったといえよう。サイボーグたちの姿は、敗戦を契機に平和憲法を制定して、平和を愛する人間に自分たちを再定義しようとした日本人の姿と重なりあうものである。

しかし、劣等感は人々を「戦い」に駆り立てる原動力となりうるものでもある。劣等感は、自分が他人に理解されることはないという自虐へと変質し、自分こそが犠牲者であるという感覚を生み出す。その感覚によって、主人公たちは自分たちの「戦い」を尊い自己犠牲として正当化する。この正当化によって、自分は平和の敵なのかもしれないという恐怖は排除される。その排除とともに、劣等感を共有することによって得られる連帯は、自分たちを「戦い」へと駆り立てる者たちに対する抵抗の手段から、自分たちを小さな戦闘共同体の一員に位置づけるための絆と化す。劣等感に苛まれる者は、疎外感に苦しむが、絆は苦しみ続ける者にこの世界における居場所を与えるものとして機能する。それゆえに、主人公たちは戦闘共同体に固執し、共同体を維持するために戦い続ける。だが、彼らは同時に平和を愛する人間でもなければならない。そのため、戦闘共同体の絆を維持し、強化することが世界の平和を守ることでもある、という論理が必要となる。その論理の完成形が『さらば宇宙戦艦ヤマト』であった。古代の敵戦艦への体当たりは、宇宙の平和を守るためのものであると同時に、彼と彼の恋人であり戦友でもある雪との結婚式でもある。二

---

[519] 第 179 話「青騎士　前編」演出・脚本・富野善幸、第 179 話「青騎士　後編」演出・脚本・富野善幸。

人の愛が宇宙全体への愛と同一化することによって、ヤマトの仲間たちが絆を成就することが、宇宙の平和を実現することでもある、という論理が成立するのである。

　このような、劣等感を、人々を「戦い」へと駆り立てる原動力に転換するメカニズムは、「戦い」の繰り返しによって成立する「少年漫画のドラマのあり方」にとって都合の良いものであり、平和を人類共通の価値観とみなす社会の良識に対し、少年マンガの主人公たちの行動を正当化する手段としても役に立つものである。このメカニズムがさらに尖鋭化すれば、「戦い」を非難する社会の良識を自分たちに対する抑圧と解し、自分たちの「戦い」をそれに対する抵抗に位置づけることになるであろう。そのような主人公のあり方は格闘マンガに見ることができる。格闘雑誌が堀辺正史の議論を必要としたのは、世間が格闘技を野蛮とみなし差別しているという劣等感を、格闘技の愛好者たちが持っていたからである。堀辺の議論は、その劣等感を社会の閉塞を打ち砕くラディカルさへと変換することで、格闘技を正当化する論理であった。その論理の成立によって、劣等感は逆に他者に対する優越感へと変わる。その論理を体現化する格闘マンガの主人公たちは、常に自己確信に満ちた存在であった。

５－１．輝きを失う反戦という価値観

　しかし、サイボーグマンガの主人公たちは、格闘マンガと同じ論理では自己確信を得ることはできない。自然の肉体で戦う格闘マンガの主人公たちにとって、「戦い」は自分が人間であることの証となるのに対し、機械の肉体で戦うサイボーグマンガの主人公たちにとって、「戦い」は自分たちが人間ではないことの証明になってしまうからである。格闘マンガの主人公たちが「少年漫画のドラマのあり方」に忠実な存在であるのに対し、サイボーグマンガの主人公たちは、それに対するアンチテーゼ的な存在であった。『サイボーグ００９』は、戦記マンガが少年誌の主力であった時代に反戦をテーマとし、『新造人間キャシャーン』は、人間のエゴイズムを描いて当時全盛だったヒーローアニメと一線を画した。人間同士が殺しあうことを「すごく気持ち悪いこと」と呼んだ『最終兵器彼女』は、少年マンガではなく、青年向けのマンガである点で、他の作品とは少し事情が異なるが、青年向けのマンガにおいても、「少年漫画のドラマのあり方」に忠実なマンガがその大多数を占めているのが実情である。そして、これらの作品が持っている異質さは、作品の評価に対してプラスの影響を与えるものとして機能している。

　宮原は、ちばが「少年漫画のドラマのあり方」と「反戦」の狭間で苦悩したことが、『紫電改のタカ』を「文学」と呼べる傑作にしたと考えた。「少年漫画のドラマのあり方」を肯定できない主人公を「戦い」の渦の中へと投げ込むサイボーグマンガは、常にその苦悩と共にあるジャンルであり、その苦悩によって作中にドラマを生み出すことを方法論としたジャンルだといえよう。その方法論は、同時にサイボーグマンガに批評性を与えるものでもあった。その批評性によって、サイボーグマンガは、その場限りで読み捨てにされる消

費材から、繰り返し読まれることを目的とした作品へと進化することができたのである。

しかし、反戦は、現在では、その時代の最先端をいく思想から社会の良識へと後退してしまった。現在のマンガやアニメのファンにとって、反戦はテーマとして魅力に欠けたものになってしまっている。格闘マンガの「戦い」こそが人間らしさを実現するものであるという主張は、反戦が人々にとって魅力的なものでなくなったからこそ、説得力を獲得したものであった。その影響はサイボーグマンガにも及んだ。2000 年代における『サイボーグ００９』に対する評価のあり方に、その影響を見てとることができる。

2009 年に発売された、68 年 TV アニメ版『サイボーグ００９』の DVD-BOX につけられた解説書で、脇山文男は、『サイボーグ００９』のテーマが反戦であるというのは偏った見方だと批判する。

> 一般的な印象として、原作も含み『サイボーグ００９』は反戦をテーマにした作品だと思われがちだが、それは俗に言う"演出・芹川有吾＆脚本・辻真先"のコンビ作品（反戦メッセージの色濃い「太平洋の亡霊」、キューバ危機が題材の「平和の戦士は死なず」等）がメディア的にクローズアップされた為であり、シリーズ全体を観れば、実際はそれほど反戦色が強くない事は容易く理解できる。実際のＴＶシリーズはラブロマンス、社会派、ミステリー、人種差別、スパイカルチャー等々といったバラエティ豊かな構成なのである。当時はＴＶ局もスポンサー（ホウトク金属、イチビキ株式会社、他）もそれほど内容・方向性には口を挟まず、現場では自由に製作が出来た環境であり、メインのライター諸氏も皆、原作萬画[520]をよく理解した石ノ森ファンという事も相まって、演出家同士のコミュニケーションが充実、その結果、良い意味で競いあった珠玉の物語が紡ぎ出され、石ノ森作品のエッセンスをちりばめた、今なお色あせない名作に仕上がったのであった。[521]

しかし、ここまで論じてきたように、68 年の TV アニメ版の特徴を反戦とすることは、けっして誤った見解ではない。「演出・芹川有吾＆脚本・辻真先」のコンビ作品は 68 年の TV アニメ版を代表するものであり、本作が記憶に残る作品となったのは、二人の力によるところが大きい。また、この二人だけが反戦を題材にした作品を作ったわけでもない。例えば、演出・勝間田具治、脚本・小沢洋による第 5 話「ああクビクロ」は、原作は戦争に関係のない話であったにも関わらず、わざわざ、戦争の悲劇に作り直されている。脇山の批判は、68 年版の『００９』は反戦だけがテーマではなかった、ということを強調するものであり、そのこと自体は間違いではないが、それを「実際はそれほど反戦色が強くない事は容易く理解できる」と言うのは明らかに言いすぎである。

しかし、68 年版を TV アニメ史上に残る傑作として語ろうとしている脇山が、反戦を強

---

520 石ノ森は、自分の作品を「萬画」と呼称した。
521 脇山文男「『サイボーグ００９』作品解説」『『サイボーグ００９』1968 DVD-COLLECTION SPECIAL BOOKLET』石森プロ・東映アニメーション、2009 年、p.3。

調する言説を相対化しようとしていることは重要視すべきことである。それは、反戦を題材にしていると指摘することが作品の価値を証明することになる、という認識を脇山が持っていないことを示しているからである。様々なインタビューやエッセイで、反戦を思う存分描くことができた作品として 68 年版を語る辻真先と、反戦を相対化しようとする脇山の間には、明らかな価値観の違いがある。辻が反戦を強調することが 68 年版の価値を高めると考えているのに対し、脇山は、反戦以外のテーマもとりあげていることを強調した方が、より 68 年版の評価を高めると考えている。それは、反戦というものが、2000 年代のマンガ・アニメの愛好者にとって、たいした価値を持ったものではなくなっているということを象徴的に示している。

脇山が 68 年の TV アニメ版を題材に、『サイボーグ００９』における反戦の重要性を相対化しようと試みたのに対し、鶯谷五郎は、原作版を題材に反戦を相対化しようと試みる。鶯谷は、石ノ森が反戦を口にしたのは、『サイボーグ００９』はわかりづらいという批判が編集部内で起こってからのことだ、という桑原の証言を根拠に、反戦は「方便」だったのではないか、と論じる。

> 「反戦」というテーマは確かに石ノ森自身のものではあったが、おそらく石ノ森にとって、それはサイボーグたちの戦闘アクションを描くための方便であり、同時に彼らのキャラクター性に裏付けを与えるためのディティールに過ぎなかったのではないだろうか？　つまり、その後の多くのヒーローもので描かれ続けた「異形＝人ならざる人の悲哀」のバッグボーンとして「戦争の犠牲」というわかりやすい切り口が選択されただけ、ということである。
>
> 実際、００９以降のサイボーグ００１０～００１３が次々に刺客として襲いかかる「暗殺者編」などは、ブラックゴースト＝死の商人が彼らの戦いの裏にいることをのぞけば反戦色は皆無に等しいといえる。
>
> むしろ特筆すべきは、サイボーグ同士による面白すぎるアクション描写（特に００１０、００１３との対決はシリーズ屈指の傑作アクション！）であり、あるいは敵サイボーグたちの末路に描かれる存在そのものの悲劇性（彼らはゼロゼロナンバーたちのネガであり、超人・ヒーローの類いが基本的にフリークスであるということを明確に描き切っている）ではないだろうか。[522]

しかし、桑原の証言は、石ノ森が連載の初期から反戦を意識していたことの証拠でもあり、それだけでは、反戦を「方便」と断ずることはできない。しかも、「キャラクター性に裏付けを与えるためのディティール」は、作中でのキャラクターたちの行動を決定する最大の要因であり、「切り口の選択」は作品を作る上で最も重要な選択の一つである。だが、鶯谷は「サイボーグの哀しみ」と戦争の結びつきをあくまでも副次的なものであり、反戦から生まれたものではないと主張する。「ベトナム編」も、その評価において最も重要なのは反戦思想ではなく、「アクション」や「サイボーグの哀しみ」を描くにあたって、舞台の

[522] 鶯谷五郎、前掲書、p.37。

選択が最大限の効果をあげているという点だという。

> ブラックモンスター号、飛行戦車、フライング・コプラーズ等のブラックゴースト団の軍事兵器やそれを操るサイボーグマンなど、敵キャラの実在感が、しょせんはフィクションといえどもそれまでよりは格段にアップしているし、ゆえにゼロゼロナンバーとそれらの対決にもより重苦しい緊張感が漂うのだ（その重さが少年漫画として是が非かは別問題として）。
>
> たとえばベトコンの少女ランの兄についてだが、サイボーグマンに改造された彼が、仲間を裏切り妹を００９たちに託して死を選ぶ前に言う「おれは……おれはもうふつうのからだじゃない！！　サイボーグなんぞ……人間じゃない！！」「もとの平和な生活はもうおれにはできない！」「田をたがやして水牛を追うしずかな生活は　もうできないんだ！」「おれはもう死んだ人間だ！　おれの……この黒い服はおれのひふとおなじだ」「ぬぐことはできない！　めがねは目だ！　とったとたんに見えなくなる」「ラン…おにいちゃんは死んだんだ」という長台詞もまた、それゆえに格段に悲愴感を増しているといえよう。
>
> むしろ、ランの「戦争をしたいのならなぜじぶんの国でやらないのかしら！！　じぶんたちのあらそいをよその国にもちこんで　平和にくらしている　なにも知らない　なんの罪もない人々を死においやる権利なんて　だれにも…だれにもないはずだわ！」という訴えのほうが、その反戦意図において直截なぶん、過剰に説明的な（ゆえに当時の読者にベトナム戦争の実情をわかりやすく伝える）ニュアンスを感じさせる。[523]

鶯谷は、ベトナムという舞台が選択された理由の一つに、実名性によるリアリティの獲得があったことを強調する一方で、その他の選択理由を過小に評価する。反戦が過小に評価にされるのは、彼が反戦を、紋切り型に戦争反対を叫ぶだけのものだと考えていることにある。それゆえに鶯谷は、「異形＝人ならざる人の悲哀」「サイボーグの哀しみ」を反戦から切り離して考えようとする。

脇谷や鶯谷の言説は、６０年代から２０００年代に至るサイボーグマンガの歩みが作り出したものといえよう。『新造人間キャシャーン』は、主人公が「基本的にフリークスである」ことを明確に描き出すが、それは「戦い」の拒絶にはつながらない。『超銀河伝説』は、80 年代の時点で「サイボーグの哀しみ」を戦争と結びつける必要性を人々がすでに感じなくなっていたことを示している。登場人物たちの苦悩を生み出すものは、反戦から、反戦と切り離された「異形＝人ならざる人」「フリークス」が直面する、所属すべき社会集団を持たない苦しみ、あるいは社会集団から拒絶される苦しみへと移行した。その苦しみは、現代人の抱えるアイデンティティの不安と重ねあわされることで人々から支持されることになった。そして、その不安を解消する処方箋として、苦しみを共有することから発生する共同性が、自分の世界における位置づけを与えるための絆へと変わっていくストーリーが提示されることになる。その絆は共同体の構成員に対し、共同体のために犠牲となるこ

[523] 同書、p.38。

とを促すものである。そして、主人公が属する共同体が戦闘共同体であるため、その犠牲は「戦い」のための自己犠牲にならざるを得ない。この時、登場人物たちが抱き続ける劣等感は、戦争に対する嫌悪へは発展しない。逆に劣等感は、彼らの自己犠牲が第二次世界大戦における特攻とは違うものであり、「戦い」を繰り返す物語内容が軍国主義的なものではないことを示すための免罪符となる。

脇谷や鷲谷は、『サイボーグ００９』を「少年漫画のドラマのあり方」と「反戦」の狭間から生まれたものではなく、「少年漫画のドラマのあり方」の 60 年代末における実現であると考えている。それは、ある意味で正しい認識である。格闘マンガが「戦い」の繰り返しを維持してきたのと同様に、サイボーグマンガもまた、「戦い」の繰り返しを維持してきた。少年マンガの歴史は、人は反戦よりも、人を「戦い」へと駆り立てる論理を組み上げることの方により熱心だった、ということを示すものである。つまり、反戦よりも、「戦い」を肯定する論理の方が、時代を越えた普遍的価値を持っていると言えるのである。しかしながら、脇谷や鷲谷の認識は、サイボーグマンガの最大の特徴であり、その独特の魅力である批評性に対する評価を根本的に欠いたものである。現在においても、サイボーグマンガは、「反戦」の基盤である平和への願いを放棄してはいないのである。

５－２．鏡像同士の「戦い」とそのために作られた偽物の妹たち

そのことを最も端的に示す作品が、『GUNSLINGER GIRL』であろう。この作品の終盤では、魅力を喪失したはずの平和への願いが、主人公たちにとっての救いとして再び立ち上がってくるのを見ることができる。もちろん、『GUNSLINGER GIRL』もまた、絆の甘美さに没入するマンガ・アニメの一例である。『GUNSLINGER GIRL』で描かれた少女たちの苦しみは、繰り返される「戦い」に対する批判ではあるが、同時にそれが、美少女たちの「戦闘アクション」を描くための「方便」であり、美少女たちの「キャラクター性に裏付けを与えるためのディティール」であることは否定できない。そして、その美少女たちは、〈ドリーム〉と〈属性〉によって作り出された典型的な美少女キャラクターであり、現実ではかなうことのない男たちの願望をかなえるためのものである。ここでは、サイボーグマンガ特有の自己否定は、「妹」「ヤンデレ」という〈属性〉を実現するための基本設定になると同時に、その自己否定を理解できる自分という特権者を作り出すことによって、より強い女性支配を実現するための手段となる。両者の間に発生する絆は、少女の自己犠牲と男性の苦悩によって、他者には踏み込み得ない純粋で無謬性の高いものとなるのである。

アニメ版は、『GUNSLINGER GIRL』が持つ、その純粋性、無謬性を強調する内容であったといえよう。しかし、原作には、二人の絆に対して、他者からの視点が入り込み、それが相対化される契機が様々な形で用意されていた。それだけではなく、ピノッキオやフランコ、フランカがなぜ戦い続けねばならない理由も提示され、その理由が、少女たちが

戦う理由とあまり変わらないものであったことも示された。ピノッキオに勝利したトリエラをヒルシャーが抱きしめるシーンは、トリエラとヒルシャーの間に存在する絆の強さが強敵に対する勝利によって表象されたシーンであると同時に、トリエラが自分の鏡像であるピノッキオを壊してしまったことを示すシーンでもあった。大切なものを壊してしまった二人は、その痛みを抱きしめあうことで癒しあったのである。

そして、二人がおこなってしまったその破壊は、新たな憎しみを生みだすものであった。新しい憎しみの誕生によって、さらなる「戦い」が生み出されることになる。公社によってピノッキオ、フランカ、フランコを奪われてしまったクリスティアーノは、復讐のためジャコモ＝ダンテに資金提供を行い、彼を使って公社に「戦い」をしかける。ジャコモは、「闘争こそ人間の本質」と主張し、自分の心を満足させるためにテロ活動を行う最悪のテロリストである。

『GUNSLINGER GIRL』の世界では、大切な者を奪われてしまったことによって生じた憎しみが、次の犠牲者と新たな憎しみを生み出すという連鎖によって、「戦い」が半永久的に生産される。この憎しみの連鎖の中で、心を復讐にとらわれてしまった人々は、復讐のための「戦い」に没頭することで、その精神を維持するようになっていく。その没頭はやがて依存へと変わり、「戦い」をやめることができない人間たちが次々と生み出されることになる。『GUNSLINGER GIRL』におけるジャコモの危険性は、その戦闘能力や、手段を選ばない狂気性にあるのではない。彼の危険性は、彼が「戦い」を生産するサイクルの性質を熟知していることにある。「闘争こそ人間の本質」と考える彼は、サイクルによって生産される「戦い」の中に自分を置き続けるべく、テロ活動を繰り返し、より多くの人をサイクルに巻き込もうとする。

公社も、もともとはジャコモが起こしたテロ事件がきっかけで設立された組織であった。クローチェ事件と呼ばれるその事件は、クローチェ検事とその家族が爆弾で殺されたというものである。クローチェ事件の主犯であるジャコモが原子力発電所に立て篭もり、公社に挑戦してきた時、公社の公安部長は職員たちに次のような訓示を行う。

> 諸君も知っての通り　うちはクローチェ事件を契機に誕生した。
> ここで働く多くは五共和国派（筆者註：極右過激派）に恨みをいだくもの
> 事件後の公職追放で職を失ったものたちである
> あるものは親しい人間を殺され
> また　あるものは軍や警察　政府や研究機関･･･
> その輝かしいキャリアを無にされた
> 我々はあの忌々しい事件で人生を壊され･･･今は亡霊として存在している
> 非公然組織に身を寄せ
> イタリアの闇をはいずり廻ってきた
> そして　今

亡霊たちに復讐の機会が与えられた！
敵を倒したところで
我々の未来が開けるわけではない
･･･しかし！　しかしだ諸君！！
それでもなお戦う以外になんの選択肢があるというのか！？
復讐を果たさないことには･･･
我々は未来永劫亡霊としてさ迷う身なのだ！！[524]

公社の人々の中でも、ジャコモに対して特に深い恨みを持つのは、ジョゼとその兄のジャンである。彼らはクローチェの息子であり、彼らは家族と婚約者をこのテロ事件によって失った。ジョゼには、妹のエンリカを失ったことが特に大きな心の傷となっている。ジョゼは妹の復讐を、ヘンリエッタという戦闘兵器を作りあげることによってはらそうとする。つまり、ジョゼにとっての主人公の少女たちは、妹の復讐を実現するために作り出された偽物の妹たちなのである。

ジャコモの元へと向かうジョゼは、自分が「戦い」を楽しんでいることに気がつく。妹の復讐に生きるジョゼにとって、妹のための「戦い」が彼の全てであり、その「戦い」の中に身をおくことこそが彼の喜びなのである。その喜びは、彼が「戦い」を快楽として語るジャコモと同質の人間になってしまったことを示していた。ジャコモは、テロ行為によって次々と憎しみを生み出し、人を復讐に駆り立てることで、この世界に自分の鏡像を増殖させるのである。

しかし、同時にジョゼは、戦闘で傷ついたヘンリエッタに気を配り続ける。妹の復讐のためにヘンリエッタを利用し続ける復讐鬼としての自分と、ヘンリエッタの理想の兄として振る舞い続けようとする偽善者としての自分の、その両方を、どちらも自分として恥じることなく受け入れることが、彼の選んだ道であった。もし、ジョゼにジャコモの鏡像とは言えない面があるとするならば、それは、ジャコモが社会の良識を破壊するラディカルな改革者を装うのに対し、ジョゼが、エンリカとヘンリエッタの双方に対して「兄」であり続けることを、貫きとおそうとしたことに求められるであろう。

だが、そのジョゼの選択は裁きにかけられることになる。ジョゼの盾となって戦い続けるヘンリエッタは、その胸をテロリストにナイフで貫かれる。「弟の仇だ！！」と叫ぶテロリストの覆面を見た時、ヘンリエッタの中で、条件付けによって消去されたはずの過去、覆面をした殺人鬼にレイプされた時の記憶が蘇る。パニック状態になったヘンリエッタは、テロリストを鉄パイプで滅多打ちにし、ヘンリエッタを助けようと駆け寄ってきたジョゼにも銃を向ける。弟の仇を取ろうとしたテロリストと、妹の復讐に生きるジョゼという二人の「兄」は、どちらも、自分の欲望によってヘンリエッタを傷つける殺人鬼であると認定され、ここに断罪されたのである。

---

[524] 相田裕『GUNSLINGER GIRL』１３巻、メディアワークス、2011 年、p.74。

ジョゼは、その裁きを自分のしてきたことに対する当然の報いとして受け入れる。そして、復讐はならずとも、ヘンリエッタの手にかかって死ぬのなら悪くない最期だと考える。我にかえったヘンリエッタは、自分の足元に瀕死のジョゼが転がっていることに気がつく。ヘンリエッタはジョゼが死ぬなら自分も死ぬと言い、二人は互いの眼に銃を当てると同時に引き金を引く。

一方、ジャコモのもとまで辿りつき、彼と対峙したジャンはジャコモに問いかける。

ジャン　どうして殺した！？
ジャコモ　自分を見ろ！
それが答だ
それが人間の姿だ！！
ジャン　ほざけっ！！
そうさせたのは誰だッ！！

ジャコモの答えに対するジャンの返答は、自分のような人間を生み出したのはジャコモのような「戦い」に執着する人間であることを告発するものである。しかし同時に、復讐のためにこれまで非道なことを繰り返してきた自分はジャコモの鏡像に過ぎない、ということを認めるものでもあった。

５－３．『GUNSLINGER GIRL』の少女たちを救う平和への願い

『GUNSLINGER GIRL』の少女たちは、鏡像同士の「戦い」を維持するために作り出された偽物である。そして、大事なものを失ってしまったために空っぽになった自分を、愛する者のために戦うことによって満たそうとする鏡像たちの最も極端な姿である。

もし、二人の絆に空虚さ以上のものを見いだそうとするならば、彼女たちと担当官たちの交流の中に、ジャコモの鏡像であることから脱却する契機を見いだす必要がある。ジャコモが「闘争こそ人間の本質」という考えの体現者である以上、それを越える可能性は、二人の絆から、「戦い」に依存しないものの出現を見いだすことによって初めて生まれるのである。

その可能性は、物語の中ですでに示されていた。トリエラは、「戦い」のために作られたサイボーグであるが、同時に、ラシェル・ベローの善意によって守られた命でもある。ヒルシャーが彼女を守り、トリエラがヒルシャーと共に限界まで生き抜こうと決意したのは、トリエラが、人間は憎しみだけではなく、善意も作り出すものであり、善意もまた連鎖することを示す存在だからである。二人の間には、自分たちの関係は憎しみの連鎖から生まれたものではない、という確信がある。

しかし、その確信が、善意のつながりから生まれた希望（スペランツァ）という具体的

な形になるには、彼女たちと担当官たちの間の絆が、死ではなく生へと繋がっていくものになりうることと、人間は復讐にとらわれていても、自らの力で憎しみの連鎖を断ち切ることができる、という二つのことが示される必要がある。

前者は、ジャンのパートナーであるリコによって示された。リコはジャンの復讐のために作りあげられた、担当官の命令にひじょうに忠実な、最も義体らしい義体である。ジャコモが負傷したジャンを盾にして退却しようとした時、ジャンは、自分ごとジャコモを撃ち殺すようにとリコに命じる。しかし、リコは、ジャンごと撃つのではなく、ジャンの脇を弾丸がすり抜けるように撃つことでジャンを救う。そして、重傷のまま逃亡するジャコモを追わず、ジャンの手当てをする。そして、自分の目的を果たし、もはや命への執着を失ったジャンに対し、「私のために生きて、ひとりにしないで」と訴える。それは、ジャンのリコに対する支配の強さが示された瞬間であるが、同時に、ジャンのための戦闘兵器であるリコが、ジャンに対して初めて自分の要求を行った瞬間でもあった。

後者は、エンリカの親友であり、今は軍警察の一等兵であるアプレアによって示された。もともとはサッカー少女でエンリカと同じチームに所属していたアプレアは、エンリカを失ったことがきっかけでサッカーの夢をあきらめて軍警察に入った。アプレアにとってジャコモに対する復讐は念願である。そのアプレアの前にジャン、リコとの戦いで重傷を負ったジャコモが現れる。もはや動けなくなったジャコモは、銃を構えるアプレアに対し、自分を「撃て」と呼びかける。だが、アプレアに引き金を引くことはできなかった。彼女はエンリカに謝罪しながらジャコモを逮捕するのである。

人を殺すことよりも、人を助けることを優先すること、そして、無抵抗の人間に対して暴力を振るわないこと、それは、あまりにも新鮮味の無い道徳である。しかし、その道徳の実行は「戦い」が生み出す復讐の連鎖を断ち切るのに最も有効な手段であり、「人間の本質」が「戦い」ではないことを最も直截に示す方法である。リコとアプレアの選択後、『GUNSLINGER GIRL』の物語内容は明らかに変化する。登場人物たちは復讐の連鎖から解放され、それぞれが善意のつながりの中に居ることが確認される。

「戦い」が歓喜であると考えるジャコモは、「戦い」を肯定するために、社会の良識に対してラディカルな改革者を装った少年マンガの主人公たちの堕落した姿だといえよう。だが、彼の主張は堕してもなお、強力な感染力を持っている。彼は次々と自分の鏡像を増殖させ、人々に「戦い」を歓喜として認識することを強要する。その影響下において、絆は人を復讐の連鎖に取り込み、「戦い」のための自己犠牲に駆り立てるメカニズムとして機能する。それは同時に、男性である担当官が、少女である義体を自発的な献身へと追い込み、搾取するためのメカニズムでもある。その事実は、少女との絆をかけがえのない大切なものだと思っている者たちにとって、耐え難いものであるといえよう。少なくとも、『GUNSLINGER GIRL』の担当官たちは、搾取によって成り立つ関係に苦しんでおり、その関係に安住することを罪だと感じていた。彼らにとって、その罪が断罪されることによってもたらされる死は、望ましいことですらある。

格闘マンガが、「少年漫画のドラマのあり方」とは「戦い」を「カッコよく」描くことであるということを認め、「戦い」こそが理想の絆を築くものだと開き直ったのに対し、サイボーグマンガは、そのような開き直りを拒絶した。それは、60 年代に確立した「少年漫画のドラマのあり方」と「反戦」の対立によって感動を作り出すという、ドラマ作りの方法論の継承でもあった。そこで模索されるのは、彼らの絆が「戦い」から解放されることによって、搾取―被搾取の関係を脱却する可能性である。

ラディカルさがいくら強調されても、格闘マンガが批評性の高い作品として認知されることがないのは、そのラディカルさが、「少年漫画のドラマのあり方」を絶対的に肯定し、人を「戦い」へと駆り立てる論理を無批判に成立させるための手段に過ぎないからである。それに対し、『GUNSLINGER GIRL』を始めとするサイボーグマンガが、批評性の高い作品として認識されてきたのは、その方法論が常に「戦い」に対する批判としての意義を持ち続けたことにある。特に『GUNSLINGER GIRL』の場合は、搾取の関係の告発が、少女を破滅へと追い込むことによって少女の全てを獲得する快楽である「ヤンデレ」に回収される、という問題を抱えていることが、平和の希求をより切実なものとした。「ヤンデレ」の快楽に回収されることを阻止するためには、破滅を発生させる直接的な契機である「戦い」を止めねばならないからである。少女を支配する欲求を実現するための方法論が確立し、戦闘アクションを描くことがマンガの目的であると堂々と主張される今日においてこそ、平和への願いは本当に必要なものとして存在しているのだといえよう。なぜなら、それこそが、自己否定から生み出された純粋で無謬性の高い絆を、支配と被支配の関係から解放する唯一の可能性だからである。

ここまで、本論は、『サイボーグ００９』と『GUNSLINGER GIRL』は正反対のサイボーグマンガとして論じてきた。しかし、平和への願いという点において、両者は同じ方向性を持っているといえる。サイボーグマンガの自己否定性は、「戦い」を肯定するための論理に回収された。だが、サイボーグマンガの自己否定性は、現在でも、「戦い」を否定する平和への願いと結びついている。この平和への願いは偽善的なものに見える。しかし、その偽善を貫き通すことで、二人の絆を「戦い」とではなく、平和への願いと結びつけることができる、というのがサイボーグマンガの示す可能性である。『GUNSLINGER GIRL』が最後に掲げた希望は、その可能性から生まれたものなのである。

第５章　ロボットアニメの展開

５章１節　「リアルロボット」の登場とロボットアニメの恣意的な「リアル」

１．ロボットアニメにおけるロボットの定義とその神性

日本のマンガ・アニメの歴史において、『宇宙戦艦ヤマト』と『さらば宇宙戦艦ヤマト』が果たした役割は大きい。マンガやアニメの様々なジャンルが『ヤマト』の影響を受け、大きく変化した。その中でも、最も大きな影響を受けると同時に、『ヤマト』の直接的な後継者としての位置づけを獲得したジャンルがロボットアニメであった。

ロボットアニメは、日本独自のもの、かつ、日本のマンガ・アニメを代表するジャンルとして高い評価を受けてきた。たとえば、東浩紀は、80 年代を代表するアニメとして『機動戦士ガンダム』を、そして、90 年代を代表するアニメとして、『新世紀エヴァンゲリオン』をあげ、両作品の違いに二つの年代の違いが象徴的に現れているとした。マンガ・アニメ愛好者の世代による違いは、ロボットアニメによって象徴されるという認識は、東だけのものではない。マンガ・アニメ愛好者を「ガンダム世代」「エヴァ世代」という言葉によって分類する方法は、現在ではごく一般的なものとなっている。

ロボットアニメとは、その名の通り、ロボットが出てくるアニメのことを指す。しかし、ロボットが主役級の活躍をするアニメであっても、ロボットアニメとして論じられることが少ない作品もある。『鉄腕アトム』や『鉄人２８号』がそのような作品にあたる。それに対し、『マジンガーＺ』は、誰もがロボットアニメと認める作品であり、ロボットアニメの歴史はこの作品から始まったとする論者も多い。『鉄腕アトム』や『鉄人２８号』と『マジンガーＺ』の違いは、ロボットのサイズと操縦方法にある。現実社会でロボットと呼ばれている物が作中に登場してきても、それがサイズと操縦方法において一定の条件を満たしていない場合、その作品はロボットアニメとは見なされないことが多いのである。

１－１．中に人が乗り込むことによって生じる人とロボットの一体化

ロボットアニメにおけるロボットのサイズの重要性は、ロボットアニメが「巨大ロボットもの」と呼ばれる時もあることが端的に示している。『鉄腕アトム』のアトムは人間の子供と同サイズのロボットである。鉄人２８号の大きさの設定は曖昧であるが、人間より大きいが、巨人というほどのものではない。数メートルといったところである。それに対し、マジンガーＺの身長は 18 メートルもあった。『鉄腕アトム』を、「巨大ロボットもの」と呼ぶことは基本的に不可能である。『鉄人２８号』を「巨大ロボットもの」と呼ぶ人は存在している。しかし、ビルの谷間に潜む悪人たちを相手に戦う鉄人２８号と、ビルを踏み壊し

ながら巨大な怪物と戦うマジンガーＺとでは、そのストーリー内容も戦闘アクションの質も、根本的に違うものにならざるを得ない。

しかし、ロボットアニメの定義において最も重要視されているのは、サイズよりも操縦方法である。マンガやアニメに登場するロボットと呼ばれる物を操縦方法で分類すると、次の四つに分類することができる。

１．自動型。オルゴール人形のように決められた動きを繰り返し続けるもの。工場で仕事をする産業用ロボットなどがこの型であり、現実では最も普及しているタイプである。[525]しかし、マンガやアニメで重要な役割を勤めることは珍しい。

２．自律型。人工の頭脳が搭載されており、自分の判断で動くことができるもの。『鉄腕アトム』に登場するロボットやドラえもんがこの型である。

３．遠隔操縦型。遠くから、操縦者がリモコンなどで動かすタイプのもの。『鉄人２８号』に登場するロボットがこの型である。

４．乗り込み操縦型。パイロットがロボットの中に乗り込んで操縦するタイプのロボット。マジンガーＺはこの型である。

ロボットアニメと呼ばれる作品において活躍するロボットのほとんどが、四つ目のタイプ、乗り込み操縦型のロボットである。ロボットのサイズは後に、小は人間より一回り大きい程度のものから、大は百メートルを越えるものまで様々に多様化した。しかし、乗り込み操縦という操縦方法はごく一部の例外を除き、踏襲され続けた。

マジンガーＺのような乗り込み操縦型のロボットが TV アニメの一ジャンルになったのに対し、アトムのような自律型のロボットや、鉄人２８号のような遠隔操縦型のロボットはそうはならなかった。日本初の国産連続 TV アニメとされる『鉄腕アトム』の成功により、その後を追う形で TV アニメが次々と作られたが、その中にロボットが主役として活躍する作品は基本的にはない。[526]作られたのは、宇宙や未来からやって来た少年が、その素晴らしい科学の力で悪人共をやっつけるという話であった。鉄腕アトムによって形成されたジャンルは、不思議な力を持った少年が悪い大人の悪党たちを倒すというものであり、ロボットはそのキーワードとはならなかった。鉄人２８号のような遠隔操縦型になると、類例自体が少ない。『鉄人２８号』のリメイク作品と『超人戦隊バラタック』[527]ぐらいである。

---

525 工場のロボットは、製品の位置のずれを感知して動きの調整をする能力を持つことが多い。これらのロボットは自律型の要素も含んでいるといえる。
526 詳しくは２章２節を参照のこと。
527 『超人戦隊バラタック』1977-1978、監督・西沢信孝。

つまり、日本でロボットアニメと言えば、ほぼ無条件で乗り込み操縦型のロボットが活躍するアニメ作品を指すのである。

しかし、現実のロボット工学では、乗り込み操縦型のロボットはロボットとして認知されないことも多い。なぜなら、ロボットとは、人間の代わりに仕事をする機械を指す語だからである。自律型のロボットは人の助けを借りずに働くことが可能であるから、人間の代わりに仕事をする機械だとみなされる。遠隔操縦型のロボットは、人間の働きが無いと動くことができないが、人間は安全な場所にいて、機械だけが危険な場所に行って仕事をするということが可能である。遠隔操縦型は人間の代わりに危険なことをする機械であるため、人間の代わりを努める機械だと認められている。しかし、乗り込み操縦型は、自律型と違い、人間の働きが無いと動く事ができないし、遠隔操縦型と違って、機械が危険な状態になると、中にいる人間も危険にさらされる。よって、乗り込み操縦型は人間の代わりに仕事をする機械であるとはみなすことができない。本来は、自動車や、クレーンと同じ乗り物に分類されるべきものなのである。そもそも、『マジンガーＺ』の原作者、永井豪が乗り込み操縦型というコンセプトを思いついたのが、道路が自動車で渋滞しているのを見ていた時のことだという。

> そんな私がマンガ家になったのだから、ロボットマンガを描こうとしたのは、当然の成り行きだった。しかし、それまでのロボットと同じではいけない。新しいコンセプトをもった作品にならなければ、全く描く意味がない。第一、自分の好きな“アトム”（人格をもったロボット）と“鉄人”（操縦機によってラジオ・コントロールされる）に対して失礼ではないか。だから、違うロボットが見つかったときに描こう。漠然と、そう考えていた。
> その“ロボット物の新しいコンセプト”が見つかったのは、喫茶店で仕事をした帰り道だった。青信号になったのに、横断歩道が車の渋滞でふさがり渡れないでいた時だ。車で一杯になった道路を、ボンヤリと眺めていたその時だ。
> 「車の底から足が出て、いきなり立ちあがり、前の車を跨いで行ったら面白いのになあ～」。この思いつきがきっかけとなった。
> 「できる！　アトムとも、鉄人とも違うロボットが、できる！」。私の頭の中で、車のように運転できるロボットのイメージが、かけめぐり始めた。
> （中略）
> こうしてできた、私の初めてのロボットマンガ『マジンガーＺ』は、東映動画でアニメ化され、低迷化していた TV アニメ界において、記録的な大ヒットとなった。そして、その後の TV アニメに大きな影響を与え、私の作ったロボットのコンセプト（人間が乗り込み操縦するスタイル）を、真似るロボットアニメが次々と作られることとなった。その数はもはや、数えきれないぐらい多いようだ。[528]

---

[528] 永井豪「若き力『マジンガーＺ』」『マジンガーＺ』４巻、中公文庫、1995 年、p.256。

自動車に代表される乗り物は、人間が作り出した機械の中でも特別な位置を占める。乗り物は、人間の肉体、能力を拡大するという他の機械では得られない特質を持っていたからである。その事を指摘する議論の中で最も有名なものは、マクルーハンによる、メディアは人間の身体を拡張する性質を持っており、自動車もまたメディアであるという主張であろう。

> アメリカ人は四つの車輪をもった生き物であると言っても過言ではない。アメリカの若者は、選挙権のある年齢に達することより、運転免許のとれる年齢に達することの方をはるかに重要視していると言っても間違いないであろう。しかし、車はいまや一種の衣装となっており、これがないと都会では、何か頼りない、服を着ないまま出てきたような、何か忘れものをしているような気持ちになるのも事実である。[529]

東野芳明は、自動車には、人造人間や永久運動、金の創造を夢見た錬金術的志向と、便利さ、速さ、個人の密閉空間、機械の進歩を求めてきた人間の実利志向の二面性が現れているとする。デュシャンなどの現代芸術家が、自動車を魅力的なモティーフと考えたのは、自動車が人間の生み出した新たな動物であり、「車体が身体」であったからだと東野は指摘する。[530]

人間の形をしているロボットは、自動車がそうである以上に錬金術的な人造人間であり、「一種の衣装」であり、そして、人間の能力を拡大し延長するものであった。日本サンライズの飯塚正夫は、自分が初めてロボットアニメの企画『勇者ライディーン』[531]に携わった時のことを次のように回想する。

> そうなんです。そのために山浦さんはスタジオぬえさんのメンバーに相談したり、『マジンガーＺ』のシリーズや『ゲッターロボ』（‘74）を観たり、漫画を読んだりしてみたのですが、どうも巨大ロボットものがヒットしている理由がつかめない。そこで私はデパートの玩具売り場に出かけていって、そこにいる子供たちに直接話を聞いてみたんです。今で言うマーケットリサーチですね。そこで子供とおもちゃで遊んでやりながら取材してみると、彼らが巨大ロボットに憧れる根底にはとある願望とその充足があることがわかったんです。巨大ロボットものといっても「主人公は普通の人間なんだからそのままでは敵の怪獣や悪いロボットは倒せない。しかしロボットに乗り込むことによって大きく、そして強くなれる。これがいいんだ」と。その背景には子供たちが所属する家庭という社会の最小単位の状況があると感じました。彼らには自分よりもはるかに大きいお父さんやお

---

529 マクルーハン、マーシャル『メディア論　人間の拡張の諸相』栗原裕、川本伸聖訳、みすず書房、1987 年、p.222。[McLuhan,Marshall, *UNDERSTANDING MEDIA The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill Book Company,1964.]

530 東野芳明「車体と身体」『週間朝日百科　世界の芸術　大衆文化の中の現代芸術』80、朝日新聞社、1979 年、p.268。

531 『勇者ライディーン』1975-1976、監督・富野善幸、長浜忠男。

母さん、それにお兄ちゃんやお姉ちゃんがいて、なかなか自分の思うように振る舞うことができない。そうした時に「もし自分もあのようなロボットに乗れば……」と憧れるわけなんです。

ある種の変身願望なんですね。もし自分が大きくなれたらという。そうした子供たちの願望を叶える作品の原点は「ウルトラマン」（'66）でしょう。しかしあちらは SF 設定における異星人だから大きくなれるわけです。それが巨大ロボットアニメの転換点となった『マジンガーＺ』では人間の主人公がロボットに乗り込みますから、感情移入も一層強くなるのだと感じました。ロボットさえあれば自分だって大きな存在になれるわけですから。そうした発想ひとつをとっても、永井豪さんという人は本当にすごいと思います。そうした取材を踏まえて、私たちはロボットの操縦方法、当時の子供の言葉で言えば運転方法を「ロボットに乗り込む」から、さらに進めて「ロボットと主人公が一体化する」作品（筆者註：『勇者ライディーン』のこと）にしようと決めました。[532]

人間の身体の延長となって、中の人間の能力を拡大するメディアの究極の形、それが乗り込み操縦型のロボットであった。自律型や遠隔操縦型のロボットは、それが人間の代わりに働き、人間の代わりに危険を冒すものであるために、人間の身体の延長という性質が曖昧な形でしか表象されない。

『鉄腕アトム』に登場する自律型のロボットたちは、それ自体が一つの人格を持っている。それゆえにアトムのロボットたちは、時には人間と対立した。その対立が人間「民族」とロボット「民族」の間の「民族紛争」にまで発展してしまうこともあった。一方、鉄人２８号のような遠隔操縦型のロボットでは、ロボットと人間の間にある距離が、そのまま、両者の間の隔絶となってしまう。鉄人の操縦に使われるリモコンが悪者の手に渡れば、鉄人はそのまま悪の手先となったし、異常気象や電波障害によって通信が妨害されれば、鉄人は操縦者の意志を無視して暴走、あるいは停止してしまう。自律型や遠隔操縦型は、人間から自立した存在であり、自己の拡大を求める人間の欲求に応えるものではない。当時の子供たちの欲求に応えることができるのは、中に人が乗り込むタイプのロボットだけだったのである。

乗り込み操縦型が持つこの特質は、乗り込み操縦型というコンセプトが生まれたと同時に意識されていたものであり、マジンガーＺの製作者たちは、自覚的にその特質を前面に押し出した。それは、マジンガーＺの発進シーンで流された挿入歌『Ｚのテーマ』に現れている。

Ｚのテーマ

作詞：小池一雄　作曲：渡辺宙明

人のいのちは　つきるとも

[532] Web 現代「ガンダム者」取材班『ガンダム者　ガンダムを創った男たち』講談社、2002年、p.240。

不滅の力　マジンガーＺ
争いたえない　この世の中に
しあわせ　もとめて　悪を撃つ
人の頭脳を　くわえたときに
マジンガーＺ　マジンガーＺ
おまえこそ　未来もたらす

この世の果てが　来ようとも
不滅のからだ　マジンガーＺ
黒い霧まく　この世の中に
平和を　もとめて　悪を撃つ
人の心を　くわえたときに
マジンガーＺ　マジンガーＺ
おまえこそ　勇気もたらす

『Ｚのテーマ』は、もともとマジンガーＺの主題歌として作られたが、インパクト不足という理由で挿入歌となった歌である。ちっぽけな人間がロボットに乗り込むことで不滅の体を持った大魔神となる。それこそが子供たちがマジンガーＺに夢中になる理由だったのである。

１－２．皮膚感覚を持ったロボットによって獲得される宇宙の神秘

中の人間と外側の機械が一体となることで無敵の魔神になるという発想は、娯楽目的の子供向けアニメという枠組みの中で「戦い」を表象するにあたって、大きな利点をもたらすものであった。「戦い」を娯楽として提供するにあたって大きな問題となるのは、「戦い」を描くためには主人公が傷つき苦しむ様を描くことが不可欠であるが、その表現がある限度を越えた残酷さに達すると、それは嫌悪感を生み出し、「戦い」を娯楽ではなくしてしまうという矛盾である。この矛盾を恐れて残酷さを排除すると、「戦い」からスリリングさが失われ、それもまた娯楽性を喪失させてしまう。しかし、ロボットアニメでは、機械の体と生身の体の両方がそこに存在するため、そのバランスをとることが容易である。

日本のアニメは暴力的であるという批判は古くから存在していた。その批判は当然、ロボットアニメにも向けられるものであった。乗り込み操縦型のロボットでは、生身の人間が苦しむ主体として常に「戦い」の場に存在しているため、その暴力性はより生々しいものとなる。しかし、暴力的だという批判に対し、『グレンダイザー』のフランス放映における番組責任者ジャクリーヌ・ジュベールは、「人間同士が殺し合う西部劇のほうがよっぽど

有害」と反論した。[533] ロボットアニメでは、いくら殺し合いをやっても、傷つくのはあくまでも巨大ロボットという機械であって、西部劇のように本物の人間が血を流して苦しむわけではない。つまり、ロボットアニメにおける傷つく身体の表現はあるレヴェルで抑制がかかる。

生々しい暴力表現が可能でありながら、そこに適度な抑制をかけることができる。それがロボットアニメの利点であった。アトムのような自律型のロボットの場合、ロボットが傷つき壊れることは、一つの人格が傷つき死んでいくことを意味する。それは、流血を伴わないだけで、残酷な死の表象となりうるものであった。逆に鉄人２８号のような遠隔操縦型のロボットでは、生々しい暴力表現が難しくなる。鉄人が故障しても、傷つくのは機械である鉄人だけで、操縦者である人間が傷つくことはないからである。『超人戦隊バラタック』は、乗り込み操縦型のロボットがすでに当たり前になっている時代に、鉄人２８号と同じ遠隔操縦型のロボットを採用したが、その採用の理由を企画･プロデューサー横山賢二は次のように説明している。

> ――『超人戦隊バラタック』はその前作『ガ・キーン』とは、まるで違う作風に変わりましたが。
>
> **横山**　このシリーズの第３弾ということで、『ガ･キーン』を作ったときに、”ちょっと年齢が上がっちゃったかな？”という感じもあったんですよ。もうちょっと年齢を下げたほうがいいかな？　という思いが。マジンガーＺでもグレートでも”乗り込み”ですよね？　それはそれでいいんですけど、一体化してるもんですから、”ロボットの痛みを自分の痛みにしちゃおう”という感じだったんですけど。そうするとどうしても生っぽくなっていくというか。話そのものが窮屈になっていく部分もあるんですよ。遊びが作れないというか。それだったら鉄人２８号じゃないけど、こっちで操縦して”あっ失敗した！”とかやってても、ロボットそのものは痛くないから（笑）。そっちにしたほうが年齢的にも少しはさがるだろうという狙いはありましたね。それと娯楽色を強くしちゃおう、と。それに関してタカラさんとしては今ひとつ乗らないみたいな部分もあったんですけどね。ストーリー展開まんかでも単純明快に持っていこうという……ことでの第３弾だった訳です。[534]

『バラタック』は、作品を低年齢層向けにするために、機械の体と生身の体を分離することで痛みの表現を抑制し、残酷さを弱めようとしたのである。しかし、その路線がその後も継続されることはなかった。幼児も含めて、ロボットアニメのファンは、ロボットと人間が痛みを共有することで生み出されるロボットと人間の一体感を支持した。そして、それによって実現される残酷さを、娯楽として楽しめる、適度に抑制された残酷さとして受け入れたのである。[535]

---

533 序論を参照のこと。
534 横山賢二「『超人戦隊バラタック』企画･プロデューサー横山賢二独占インタビュー」『超人戦隊バラタック　SECRET FILE Vol.1』2010 年、p.2。
535 横山自身も乗り込み型の方が好きだと語っている。

『バラタック』以後、遠隔操縦型のロボットがロボットアニメの主役となることは、『鉄人２８号』のリメイク作品以外にはなくなった。ロボットと人間の痛みの共有とそれによって生み出される一体感は、ロボットアニメに欠かせないものとして認識されるようになったといえよう。この一体感は、ロボットが宇宙の神秘と結びつくことによって、さらに新たな展開をみせることになる。序論でとりあげた『グレンダイザー』のように、80 年代アニメブーム以前のロボットアニメでも、ロボットが持つ神性は宇宙の神秘と結びつけられた。80 年代のスペースオペラの流行は、その傾向をより強いものとする。宇宙の神秘とつながるロボットと、人間である操縦者の痛みの共有による一体化は、宇宙の神秘と人間の一体化という感覚を作品の中に生み出すことになる。吉本隆明は、『機動戦士ガンダム』や『伝説巨神イデオン』といった 80 年代のロボットアニメの新しさを、ロボットがダメージを受けると中の人間もまた苦しむ「ロボットの皮膚感覚」にあるとし、それが「神秘主義的な宇宙教」とでも言うべき宗教的感情へとつながっていくと指摘する。

> だけれども、「鉄腕アトム」に対して「機動戦士ガンダム」っていうのがどこが違うかっていうと、あれは、少年が入って操縦しているんだけれど、ガンダムっていうのは、弾丸にやられると、なかに入っている操縦士が痛いわけですよ、そこが違う。つまり何ていいますか、手塚治虫のロボットっていう概念はたくさんのメカニズムでよく作られていて、馬力があって、しかし人間と同じような正義の心を持ってっていう設定になっているでしょ。しかし、ガンダムっていうのは、そうじゃなくて、人間の皮膚の延長なんです。そこに例えば相手の弾丸が当れば、なかで操縦している主人公が痛いわけなんですよ。それから中の操縦をして、あるいは意志すると、その意志の通りに、ロボットというか、それが動くっていう、それが違うんですよ。何ていったらいいんでしょう。それが新しさなんです。それから「イデオン」っていうのを見ればと典型的にそうなんですけど、一種の宗教があるんです。宗教っていうか、理念があるんですよ。それでその理念は結局、宇宙のどっかに大きな意志の固りみたいなもの、源泉、ユングみたいにいえば、一つの意志の母型といいましょうか、そういうようなもの原型がっていうのがあって、原型から何か意志のエネルギーみたいなものを受け取ると、そうすると普段もってない機能ができる。奇跡的なことができちゃうとか、奇跡的に意志が通じちゃうとか、そういう一種の理念がある。これが鉄腕アトムですと、ロボットで機械であってそれに擬人法で正義が与えてある。それだけなんですね。「ガンダム」とか「イデオン」は、そうじゃなくて、ロボット自体がなかで操縦している人の皮膚と同じなんですよ。だから痛みは、皮膚に、ロボットに弾丸が炸裂すればなかの人、操縦している主人公が痛いんです。それでその意志の源泉みたいなものが宇宙のどこかにあって、そこから意志のエネルギーが照射されるときに、正義であるものを滅ぼすかも知れないし、また不正義であるものを滅ぼすかもしれない。それから、そのメカニズムの上から言ったら、到底できないような奇跡的な力を、窮場で発揮したりしちゃう。それはあることに感応すると、意志のエネルギーに発現されるみたいな、一種のどういったらいいのかな宇宙教みたいな神秘主義があるのです。手塚治虫の鉄腕アトムみたいなものを、ヒューマニズム的なロボット映画みたいに考えるとするならば、こっちのはヒューマニズムじゃない

んです。神秘主義的な宇宙教みたいなそういう理念があって、そこが違うんです。[536]

吉本の指摘は重要なものであるが、「皮膚感覚」は『ガンダム』や『イデオン』が生み出した新しい特質ではない。それは、ロボットアニメの元祖である『マジンガーＺ』がすでに持っていた特質であった。『ガンダム』や『イデオン』は、『マジンガーＺ』の子孫として、その特質を引き継ぎ、さらにそれを拡大したのである。

２．玩具と統一スケール、そしてミリタリー趣味的な体系性

このような、ロボットアニメの特質は、誕生と同時にアニメの関連商品を販売して製作費を回収するというビジネスモデルと結びついた。巨大ロボットという神格性を持ったオブジェは、玩具としてかつてない魅力をもっていた。ロボットアニメというジャンルは、主役のロボットを玩具にして販売するという効率の高い利益回収法を獲得したことにより、その揺るぎない地位を確立したといえる。

２－１．玩具がロボットアニメに課す「設計図的」なリアリティ

『マジンガーＺ』の放送時、玩具会社ポピーは全長７０センチのポリプロプレン製のマジンガーＺを販売した。巨大ロボットを巨大な玩具によって再現しようとしたのである。この玩具のヒットによって勢いに乗ったポピーは、次に大きさではなく、精密さ、本物らしさを追求する玩具を作ろうと考える。細部を再現できないポリプロピレンに代わる材料としてポピーが目につけたのは、ミニカーを作るのに使われていた亜鉛合金であった。マジンガーＺが超合金Ｚでできているという設定に基づき、亜鉛合金で作られたロボットが「超合金」で出来ているというふれこみで販売された。この超合金の大ヒットが、アニメ放映と同時に主役ロボットの超合金玩具を作って売り出すというビジネスモデルを生み出した。そのため、視聴率が低くとも、玩具が売れれば番組は続くし、視聴率が良くとも、玩具が売れないと番組がうち切られる、ということも起こるようになった。ロボットアニメのメカニックデザインをしていた大河原邦男は、木を削ってロボットの模型を自作し、それを使って玩具会社に対して新番組のプレゼンをしていたという。[537]

玩具にすることを前提にロボットが作られるようになると、ロボットアニメに登場するロボットの性質も大きく変化することになる。ロボットアニメに登場するロボットたちは、

---

536 小川徹、吉本隆明「最近の映画をめぐって」『夏を越した映画』潮出版社、昭和 62 年、p.287。初出『映画芸術』昭和５８年８月号。

537 2009 年八王子市夢美術館で開催された大河原邦男展『メカデザイン　for　１／１』では、大河原がプレゼンに使用した木製の模型も展示された。しかし、その模型は目録には掲載されていない。

誕生すると同時に、急速に複雑化していた。1974年の『ゲッターロボ』[538]では、三機の飛行機が合体して一体のロボットになるという「合体変形」が登場している。しかし、『ゲッターロボ』の合体変形は、飛行機がまるでゴムか粘土でできているかのように、ぐにゃぐにゃと形と大きさが変わることによって実現されるものであった。このような合体変形を玩具で再現することは不可能である。その２年後の、1976年に登場した『超電磁ロボ　コン・バトラーＶ』は、硬い金属でできた飛行機や戦車がジョイントでつながることによってロボットに合体変形する構造になっていた。コン・バトラーＶは企画段階から、アニメと同じように合体変形する超合金の玩具が販売されることが決定しており、アニメに登場するロボットも超合金で再現できるようにデザインされていたのである。『コン・バトラーＶ』のアニメと同じように変形して合体する超合金の玩具は大ヒットを記録する。

粘土やゴムのように不定形に変形するものから、硬い金属へとロボットが変わったことは、アニメの本質を何に求めるか、という意識の変化をも意味していた。粘土やゴムのような不定形な変形は「メタモルフォーゼ」と呼ばれ、従来、最もアニメーションらしい動きとして認識されていたものである。手塚治虫が、メタモルフォーゼこそがアニメーションであると考えていたことは有名である。しかし、戦後日本のTVアニメは、メタモルフォーゼを作品から追放していく。その変化は、様々なジャンルにおいて同時に起こったものであるが、ロボットアニメでは、ロボットが金属製の機械だという設定を持ち、放映と同時に金属製の玩具が販売されるため、その傾向がよりはっきりとした形で現れた。金属製の機械や玩具は設計図によって作られるものである。即ち、ロボットアニメは、設計図によって表現できるものをアニメーションの技術によって動かすものとなり、視聴者もまた、設計図によって説明されうるオブジェを「リアル」なものとして認識した。

このような、「設計図的」とでも言うべき「リアル」は、戦前にも存在していた。戦前、そして、戦中、日本軍は、アニメ産業に資本を投下してプロパガンダ映像を製作した。プロパガンダ映像では、軍が格好良く描かれること、つまり、戦闘機や戦車といった設計図で表現される兵器が格好良く描かれることが要求される。『桃太郎　海の神兵』に代表される、戦中のプロパガンダ映画に登場する兵器群は、今日の水準から見てもひじょうに精密に描かれている。

２－２．統一スケールが生み出す壮大な世界観

「設計図的」な「リアル」とミリタリー趣味は、その登場当初から密接な関係を持っていた。この関係は、『宇宙戦艦ヤマト』の登場によってさらに先鋭化することになる。第二次世界大戦のオマージュが大量に盛り込まれた『ヤマト』には、戦艦大和だけではなく、空母や戦闘機、雷撃機や急降下爆撃機もSF的な宇宙船にアレンジされ登場した。それらは、軍艦をプラモデルにするノウハウを用いることによって、精密に模型化することが可能な

538 『ゲッターロボ』、1974-1975、原作・永井豪。

機械群であった。『ヤマト』の登場によって、アニメは、金属製の玩具よりも、さらに精密に造形されるプラモデルと結びつくことになった。そして、60 年代にプラモデルの世界で新しい動きが起こっていたことが、アニメとプラモデルの結びつきにさらなる発展性を与えることになった。その動きとは、統一スケールによってシリーズ化されたプラモデルの出現である。

統一スケールとは、同じシリーズのプラモデルは同じ縮尺で作る、ということである。まだ、プラモデルが登場しておらず、模型が木製であった時代に、すでに田宮俊作（後に父の後を継いで田宮模型の社長となる）は模型の縮尺をめぐって先輩と口論をしていたという。

> もめごとの原因は、模型の縮尺です。私は「軍艦は、1/800 なら 1/800 に、すべて統一しよう」と提案しました。
>
> フミさん（筆者註：田宮文彦のこと、俊作のいとこ）は「巡洋艦も駆逐艦も、戦艦と同サイズでいい」というのです。
>
> 「模型はね、大きいほうがお客さんはうれしいんだよ」
>
> と、とりあってくれません。
>
> フミさんは父親の右腕でもあり、模型製造の担当者です。過去に小型モーターを組み込んだ戦車や艦船模型などをヒットさせてきただけに、自分のやり方に自信を持っていました。それに縮尺についてのフミさんの意見は、当時の模型屋の“一般常識”でもありました。縮尺にこだわるほど模型ファンは育っていなかったし、また、戦艦を基準にして統一すると駆逐艦はかなり小ぶりになってしまいます。小さい船ではスクリューなどが取りつけにくいし、作りごたえがありません。
>
> ですが、納得がいきませんでした。私は戦時中、子ども向けの軍事年鑑を見て楽しんでいました。いろんな戦艦が載っており、自分のひいきの艦もありました。思い入れが強いため、縮尺がいいかげんなのはイヤなのです。シリーズとしてならべたとき、全部同じ大きさというのは、どう考えても気持ちがわるい。不自然だと思いました。[539]

俊作と文彦の議論は、どちらが正しいのか、という性格のものではなく、両者が模型に対して要求するものが違っていたがゆえに発生したものだといえる。文彦が、模型の一つが手にされた時、それが、その手の中でベストのサイズであることを考えていたのに対し、俊作はシリーズの全てが並べられた時に、それぞれの模型がそうあるべきサイズであることを考えていた。つまり、俊作は、模型の一つ一つに対して、ある体系の中の一部であることを要求したのである。その体系とは、俊作が自分の論拠に『軍事年鑑』を挙げたように、ミリタリー趣味の体系のことであった。ミリタリー趣味の体系の一部となることによって、模型は単品で楽しむだけものではなくなり、コレクションとして、シリーズで揃える意義を持った物へと変わっていくことになる。

---

[539] 田宮俊作『田宮模型の仕事　木製モデルからミニ四駆まで』文芸春秋、1997 年、p.27。

今柊二は、60 年に統一スケールによるプラモデルのシリーズが次々と発売されたことが、模型史に大きな影響を与えたとする。

> しかし、翌 60 年にはそんなディスプレイユーザーを将来、数多く輩出原因となった重要な動きが起きる。
> 「三共製作所」から飛行機の「ピーナッツ」シリーズ、「三和模型」から戦車の「M」シリーズと「戦艦」、「飛行機」、「ポケットガン」シリーズなどが発売されたのだ。
>
> まず「ピーナッツ」シリーズとは、主に第 2 次世界大戦の飛行機を中心とした 1／150 の統一スケールによるミニモデルキットで、価格は 30 円だった。駄菓子屋を中心に全国で販売された。（中略）
>
> 一方の「M」シリーズは、通称「マイクロタンク」シリーズで、主にアメリカ軍の戦車および戦闘車両をシリーズ化したもので、その種類はおよそ 20 種類だと推測されている。（中略）
>
> さて、この両シリーズが模型史上、重要な存在であるのは以下四つの理由がある。
> ①統一スケールとスケール表示……前章で記した通り、大人向けの模型には戦前からスケール表示があったが、玩具の世界では鉄道模型を除いてほとんど存在していなかった。「どうせ子供のものだから、縮尺のサイズなんか関係あるまい、しょせん大きいものが好きだろう」という大人側の偏見があったのだろう。しかし、子供はいつの時代も「カッコイイ」ものを求めている。特に男の子にとっては、そのカッコイイものの範疇に「大人っぽい＝リアルなもの」という重要な項目があるのだ。プラモデル自体、それまでは存在しなかったリアルさを再現できる玩具だったが、統一スケールもまた、そのリアルさを構成する一条件となっていたのだ。子供だって、B29 よりも大きなゼロ戦はいやなのである。
> ②豊富な種類……統一スケールの登場は、「そのスケールに縮小された世界」を再現することを可能にした。つまり同スケールのプラモデルをコレクションして、「自分の世界を構築できる楽しさ」を子供たちは発見したのである。そのためには、世界を構成する部品であるプラスチックモデルの種類が豊富でなければならなかったが、この両シリーズはその条件を満たしていたのである。
> ③低価格（中略）
> ④作成の簡便さ（中略）
>
> 以上のようなこの低価格帯プラモデルの隆盛はまさに、この 20 年後にやってくるガンプラブームに通じるところがあり、その意味ではガンプラの遠い祖先とも言えるだろう。[540]

---

[540] 今柊二『プラモデル進化論　ゼロ戦からＰＧガンダムまで』イースト・プレス、2000 年、p.53。

今柊二は、統一スケールが、同じシリーズのプラモデルを買い集めて並べるというコレクションの楽しみと、空想世界を作って遊ぶ物語消費的な楽しみを生み出したと指摘する。統一スケールを持つことが、プラモデルがミリタリー趣味の体系に基づく世界観を持つことを可能にした。それは、一つのプラモデルが独立したオブジェではなく、世界を構成する物語の一かけらへと変化したことを意味していたのである。

68 年には、田宮模型が MM（ミリタリーミニチュア）シリーズを出す。このシリーズは、ディオラマ（情景模型）と呼ばれる、模型を並べて風景を作るという新しい楽しみを生み出したことで高い評価をうけている。

> それまで“模型は動かして遊ぶもの”という固定概念が市場だけではなく、メーカーにも存在していた。そのことで長らくモーターライズ（電動走行ギミック）を主軸に据えた商品展開が行われてきた。キャラクターモデルも例外ではない。しかし、〈MM シリーズ〉が画期的であったのは素材を物から空間に向けたことにある。連動して商品シリーズの構成を“ミュージアムのように並べて増やしていくもの”ではなく、“揃えていくと映画のワンシーンのような風景ができるもの”へと変えたことだ。[541]

ロボットアニメの超合金は、スケールという発想を持っていなかった。アニメがあくまでも絵であり、実物が存在していなかったために、スケールという発想とつながらなかったのである。そのことは、超合金が、単品で手にして遊ばれるものであり、体系化された世界を持つものではなかったことを意味していた。そのことは、ロボットアニメだけではなく、他のジャンルのアニメ作品にも言えることであった。

しかし、『ヤマト』はその状況を大きく変えることになる。『ヤマト』が青年層をも満足させる緻密な設定を持ったスペースオペラであったこと、そして、『ヤマト』に登場するメカ群が、第二次世界大戦の兵器群の生まれ変わりであったことが、『ヤマト』と統一スケールを持った模型を結びつける。『ヤマト』の持つ壮大な世界観と、プラモデルが獲得した統一スケールという仮想世界を作り出す手段は相性のいいものであった。『ヤマト』の TV 放送は視聴率が振るわず打ち切りになり、玩具も売れなかった。しかし、その後、作品の評価が高まると共に玩具も売れるようになる。ヤマトの玩具には、当初、ぜんまいで走る仕掛けが組み込まれていた。しかし、ファンは、動かして遊ぶためのギミックよりも作品中のヤマトの姿をより正確に再現することを望んだ。そのため、ぜんまい仕掛けは廃止され、スケールを持ったプラモデルが作られるようになる。『ヤマト』のプラモデルはシリーズ化され、大ヒットを記録する。『ヤマト』の人気は、ミリタリー趣味的な体系性と緻密さをもった世界観によって支えられており、それは玩具のあり方に端的に示されたのである。

---

541 猪俣謙次、加藤智『ガンプラ開発真話』角川書店、2006 年、p.25。

２－３．ミリタリー趣味的な体系性を持つロボットアニメ『ガンダム』の登場

このようなヤマトの成功の結果、誕生したロボットアニメが『機動戦士ガンダム』であった。ヤマトの成功によって、青年層がアニメの顧客として認識されるようになり、第二次世界大戦をSFに接ぎ木することによって物語や世界観、メカニックを構成するという方法論が確立したことが『ガンダム』の誕生を可能にした。『ガンダム』は、青年層向けの複雑な設定と物語を持っており、登場したロボット群は、『ヤマト』のメカ群同様に第二次世界大戦時の兵器のパロディであった。たとえば、敵であるジオン軍の主力ロボットであるザクの、戦争が始まった頃には最新鋭の世界最強兵器だったが、だんだんと時代遅れの兵器になっていった、という設定は、第二次世界大戦で零戦がたどった運命とまったく同じものであった。

『ガンダム』の玩具はクローバーから販売された。しかし、クローバーが作ったものは従来のロボットアニメと同じ方法論による超合金の玩具であった。『ガンダム』は視聴率も振るわず、玩具も売れなかったため、中途で打ち切りになる。その『ガンダム』が今日のようなビッグコンテンツに育ったのは、根強いファンがつき、再評価の機運が高まったことによる。その再評価において大きな役割を果たしたのがプラモデルであった。『ヤマト』を手がけたバンダイが、『ガンダム』の模型化権を獲得し、『ヤマト』で培ったノウハウでプラモデルを作りだす。『ヤマト』に続く、新しいプラモデルのシリーズを作ることを計画していたバンダイは、『ヤマト』と同様にミリタリー趣味的な体系をもった『ガンダム』を有望なコンテンツと考えたのである。

クローバーの超合金と、バンダイのプラモデルの違いは、前者が様々なギミックを搭載したロボットの玩具であり、単品を手にして遊ぶものだったのに対し、後者は、物語性、体系性を背景にもっており、作って並べることで作品世界を再現できるものだったことである。その違いは、当時のTVCMに端的に現れている。クローバーのCMが主役ロボットだけを映して、そのギミックを提示するだけものであり、背景もブルーバックですませてしまったのに対し、バンダイのCMは、登場するロボットたちを並べてディオラマを作り、視聴者に対してロボットたちが歴史の登場人物であることをアピールした。体系性はTVCMという映像のあり方も変えたのである。プラモデルは、単なる玩具ではなく、歴史の一かけらであった。CMは、ロボットの名前だけではなく、そのロボットの開発番号や戦場での役割なども示した。たとえば、ドムならば、開発番号はMS-09で、局地戦用重モビルスーツと説明された。兵器には、開発中にそれを呼ぶための番号がつけられる。零戦ならば、A6M○という番号があった。新しい零戦のバージョンが作られる度に、それらは、A6M4、A6M5bなどというように新しい番号がつけられた。局地戦用重モビルスーツもミリタリー趣味の文脈によって作られた言葉である。敵の国まで飛んで攻めていく飛行機は長距離を飛ばなくてはいけないので、エンジンは馬力だけではなく燃費も良いものでなくてはいけない。また、武器や装甲も軽くしなくてはならない。それに対し、飛行場から飛

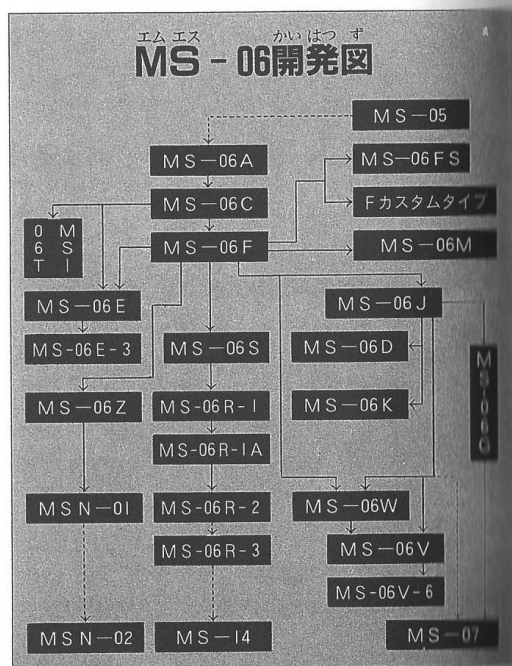
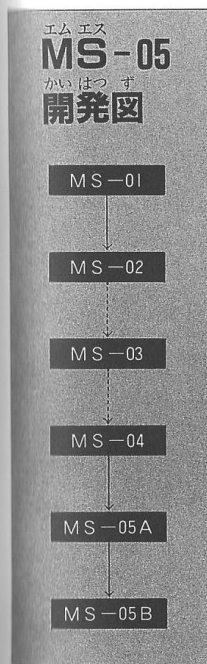
び上がってすぐに戦う局地戦が専門の飛行機は、エンジンも燃費を考慮せずに馬力重視の大型のものが使える。武装や装甲も重くできるので、局地戦のために作られる戦闘機は、重量級のものになることが多かった。それと同じように、ドムは局地戦用に作られた大馬力、重武装、重装甲のロボットだとされたのである。『ガンダム』のロボット群は、ミリタリー的な知識によって設定が作られており、その設定によって体系化されていた。ガンダムのプラモデルは、その体系性を、統一スケールによって表現しようとした。猪俣謙次、加藤智は、『ガンダム』の統一スケールが衝撃的なものであった証拠として、次のエピソードを紹介している。

> 　そんななか（筆者註：ガンダムのプラモデルが発売されるなか）、東京・墨田区のある問屋で興味深い光景が見られた。小売店のバイヤーに品定めをしてもらうために用意されている商品陳列棚でのことだ。正月商戦をにらんで投入された模型メーカー各社の勝負を賭けた品が一堂に並ぶさまは、通常よりも高い戦い模様を伝える。そこにプラモデル業界の巨人・田宮模型の営業マンがいた。彼はガンプラの棚の前で足を止め、不思議そうな顔をしてパッケージを繁々と眺めていた。いくら考えても腑に落ちないようで、問屋の営業マンに尋ねた。
> 「これってスケール表示だよね？　『1/144』って、どういう意味なんだろう？」
> 　実在しないキャラクターに、スケール表示はおかしいと言いたげな顔をしていた。問屋の営業は答えた。
> 「間違いなくスケール表示ですよ。基は作品のなかで決められているキャラクターの大きさみたいですよ。いままでにない、斬新な感じがしますよね」
> 　田宮模型の営業マンは驚きを隠せなかった。
> 「キャラクターをスケールモデルにしてしまうとはね。面白いことを考えるもんだな。」
> 　ようやく納得できたのか、田宮模型の営業マンは、その場を足早に去った。
> 　それから数日後、くだんの問屋にガンプラに興味を示した田宮模型の営業マンが再び現れた。傍らに上司を伴っていた。二人は他の商品には目もくれずガンプラの棚に向かった。そして、例の営業マンは上司を相手に商品の説明を始めるのであった。「機動戦士ガンダムはいま、アニメファンの間で凄く評判の作品で、この『1/144』というのは画面のなかの大きさに合わせてスケールを表しているんですよ」
> 　上司はガンプラを手に取り、丹念にパーツひとつひとつ眺めながら部下の説明に耳を傾けた。
> “スケールキャラクターモデル”、それは模型業界の王道と同質のものであると言えた。[542]

『ガンダム』の TV 放映が終わっても、ミリタリー的な知識に基づく体系化が終わることはなかった。それは、番組に登場したロボットを分類して整理整頓するだけにとどまらなかった。その体系に基づいて、新たなロボットを次々と構想することが行われた。第二次世界大戦末期、アメリカ軍の新型機に対抗するために、日本軍は時代遅れの戦闘機となっ

---

[542] 猪俣謙次、加藤智『ガンプラ開発真話』角川書店、2006 年、p.124。

た零戦に様々なバージョンアップを施した。そのため、零戦には、エンジンの排気管を後ろ向きにして排気ガスを後ろに噴出してスピードをあげようとしたものや、羽根を短くして使い勝手をよくしようとしたものなど、様々な形のものが作られた。それと同じように、『ガンダム』に登場する兵器にもいろいろな種類のものが作られたという想像がなされ、その想像に従って、様々なロボットが模型化されて販売された。1984 年に出版された『機動戦士ガンダムモビルスーツバリエーション』には、ザクだけで 20 種を越えるバージョンが掲載されている。それぞれが、何のために作られ、戦場でどのような役割を果たしていたかが設定されているだけではなく、このバージョンのザクを基にこのバージョンが作られた、といった開発順や関係性まで決められ、その系統を示す樹形図まで作られたのである。（図 79）

●モビルスーツ開発の流れ

モビルスーツ史上、特筆すべき機種は、MS－06Fザク II である。MS－01からMS－05ザクまでは、実戦型モビルスーツ開発という目的にむかう、ひとつの流れとしてみることができる。ところが、MS－06Fの完成により、モビルスーツ開発の方向に多様性が見いだされた。トータルバランスにすぐれたFタイプは、あらゆる改造のベースとして最適な機種であった。それまでの空間戦型だけでなく、陸戦型、水陸両用型など、あらゆる状況に対応した機種の開発が可能になったのである。

陸戦型および水陸両用型は、北米キャリフォルニアベースで開発がすすめられ、空間戦型は、ジオン本国で研究がおこなわれた。また、くわしいことはわかっていないが、モビルアーマー開発にも、ザクのデータが使用されたらしい。

図 79：小田雅弘、石川秀一構成『〈復刻版〉機動戦士ガンダム　モビルスーツバリエーション　ザク編』講談社、2006 年、p.78。

３．「リアルロボット」の誕生によって顕在化したロボットアニメの問題

このミリタリー趣味的な体系性こそが、日本のロボットアニメにおける「リアル」であった。『機動戦士ガンダム』が登場し、それが巨大な体系として人々に認知されたことによって、日本のロボットアニメに「リアルロボット」というサブカテゴリーが確立する。そ

して、「リアル」ではないロボットアニメは、「スーパーロボット」と呼ばれるようになる。「リアルロボット」がミリタリー趣味、スケールモデル、プラモデルによって体系化されたロボット群によって成立するのに対し、「スーパーロボット」は超合金的なすごいロボットによって成立する。「リアルロボット」の誕生後も「スーパーロボット」は作られ続けた。『機動戦士ガンダム』の後番組『無敵ロボ トライダーG7』[543]、さらにその後番組の『最強ロボ　ダイオージャ』[544]も「スーパーロボット」であった。90 年代にはいると、「勇者シリーズ」や「エルドランシリーズ」などが人気を博した。時代を降るにつれてロボットの合体変形のメカニズムはより複雑なものになっていった。それに伴い、玩具も超合金ではなくプラスチックで作られるようになり、超合金そのものは玩具売り場から姿を消した。しかし、「リアル」ではないもの＝「超合金的」という観念は「スーパーロボット」の中に生き続けた。

一部の人々は、「リアルロボット」の登場によって「スーパーロボット」が衰退したと思いこんでいる。しかし、実際にはそのようなことはなかった。アニメブームが終わる 80 年代後半に「リアルロボット」は TV から姿を消し、「スーパーロボット」のみが TV 放映されるようになった。その状況は 90 年代まで続く。「リアルロボット」の登場が引き起こしたのは、「スーパーロボット」から「リアルロボット」への進化ではなく、ロボットアニメに「リアル」なものと、「リアル」でないものがあるという区別の明確化だったのである。『最強ロボ　ダイオージャ』は、エドン国のミト王子がスケさんカクさんを連れて宇宙を廻り、巨大ロボットで悪を懲らしめるという、ロボットアニメ版水戸黄門であった。登場する三体のロボットが合体すると、ロボットの胸に三つ葉葵によく似たマークが出現した。そのマークを見た悪党どもは主人公が本物の王子であることを知って慌てふためき、良い人々はロボットに向かって平伏した。「エルドラン」シリーズの『絶対無敵ライジンオー』[545]は、小学校がロボットに変形し、小学校の一クラスが地球防衛組を名乗って悪と戦うという設定でファンを驚かせた。「リアルロボット」が出現したことにより、その対立ジャンルとして確立した「スーパーロボット」は、荒唐無稽な痛快さを追及していくジャンルに位置づけられるようになる。

その位置づけは、『ガンダム』以降のロボットアニメだけに与えられたものではなかった。それが作られた時代においては、子供たちに「リアル」なものとして支持されていたはずの『ガンダム』以前のロボットアニメもまた、「リアルロボット」の出現後は、「スーパーロボット」のカテゴリーに分類されることになり、それらは全て荒唐無稽で「リアル」ではないものとみなされるようになった。「リアルロボット」は、ロボットアニメにおける「リアル」の基準を書き換えたのである。そして、今でも、「リアルロボット」は「リアル」の基準であり続けている。

543 『無敵ロボ トライダーG7』1980-1981、監督・佐々木勝利。
544 『最強ロボ ダイオージャ』1981-1982、監督・佐々木勝利。
545 『絶対無敵ライジンオー』1991-1992、監督・川瀬敏文。

３－１．ロボットアニメの特殊な「リアル」

しかし、その「リアル」の基準は歴史的に作られた恣意的なものである。人間の兵士が匍匐前進をし、戦車も車高ができるだけ低いことが望まれる現実の戦場に、巨人が活躍する余地はない。現実の存在するロボット兵器は、戦闘員を危険にさらさずに戦闘を遂行するためのものであり、無線などによって操縦される中に人が乗らない遠隔操縦型か、コンピューターによって動く自律型である。もし、「リアリズム」という言葉を、現実においてそれが起こりうるか、という意味にとるならば、中に人間が乗り込んで操縦する巨大な人型の機械に兵器としての有用性がまったくない以上、「リアルロボット」も「スーパーロボット」も、どちらも等しく「非リアリズム的」である。

そのことは、「リアルロボット」における「リアル」の追及というものが、他のジャンルにおけるリアリズムの追求とはまったく違うものになってしまうことを意味している。SF作家の高千穂遥は、合理性のない巨大ロボットは SF とは相容れないものだとし、『機動戦士ガンダム』は、あくまでも「ハード巨大ロボットもの」であって SF ではないとする。

> （前略）たとえば、「宇宙の戦士」のパワードスーツ[546]は、あくまで人間の肉体の力を増幅する増強服で、ロボットじゃないんです。車でも、パワー・ステアリングというものがありますが、力を増幅してくれる機械で、そういう意味でのパワードスーツなんです。ロボットとは、全然違うわけで、非常に合理的なものなんです。
>
> そういった考え方から SF があるにもかかわらず、オモチャ屋さんがもってきたロボット企画ものを SF として売ってしまうところに問題があるんです。それをまたみんなが、SF なんだと思ってしまう……SF だから何でもできるんだから、これも多分 SF なんだろう、と思ってしまうところに、非常に SF 映像作品の不幸な面があるんです。
>
> （中略）
>
> ――巨大ロボットは、なぜ SF ではないのですか。
>
> **高千穂**　巨大ロボットという発想は、SF にはないものなんです。よく「クラッシャージョウ」[547]が SF で、『機動戦士ガンダム』がなぜ SF じゃないのか、といわれるんですが、答えはひとつで、「ク

---

546 「宇宙の戦士」はロバート・ハイラインの小説。パワードスーツとは、動力付きの服という意味であり、その動力でそれを着た人間の活動をアシストするというものである。電動アシスト自転車の宇宙服版とでもいえばわかりやすいであろうか。『機動戦士ガンダム』に登場するロボットたちの総称「モビルスーツ」もパワードスーツの別称であり、この小説からとられたものである。富野に『宇宙の戦士』を紹介したのは高千穂であり、巨大ロボットにパワードスーツの名がつけられたことを知った時、高千穂は激怒したという。（高千穂遥「ガンダム雑記」『OUT』４月号、みのり書房、1980 年 4 月、p.22。）このことは当時のアニメファンの間では広く知られており、高千穂も、そのことを読者が知っているであろうという前提でハイラインに言及していると考えられる。
547 高千穂遥の小説作品。

ラッシャージョウ」には巨大ロボットは出ていない、ということです。巨大ロボットというのは、まことにSF的な考えとは、相入れないものだ、と。[548]

藤津亮太は、『ガンダム』を起点とするリアルロボットは、現在においては、約束事を繰り返す伝統芸能と化していると指摘し、その「リアル」を自明のこととして信じることがロボットアニメの可能性を閉ざすことになっているのではないか、という疑問を提示している。

> 『機動戦士ガンダム』のモビルスーツがリアルだなんて、一体誰が言ったんだろう？　どう考えても脚は前に上がらないし、胴はひねれない。[549]おまけに刀というか剣というか、人間とまったく同じ武器を使う。しかも顔だ。人形じゃないんだからなにもロボットに顔がある必要はないんじゃないか……。
>
> まあ現在の目線でこんなツッコミをするのは至極ヤボなことではあるんだけれど、振り返ってみるにこの『ガンダム』を起点とする「リアル指向のロボット」というのは今や伝統芸能と化しているのではないか（で『新世紀エヴァンゲリオン』は"古典を今に生かす"ってことをやった作品だった、と。まあこれは余談)。
>
> （中略）
>
> でも同時に、リアル系ロボットのお約束をあまりに無邪気に信じ続けているというのはどうなんだろう？　とは思う。それがロボットアニメの未来にプラスになるんだろうか。もしかすると、『ガンダム』をリアルと呼び、お約束が完成した時から、この閉塞感は始まっていたのかもしれない。
>
> こう考えることはできないだろうか。『ガンダム』の大ヒットは、ロボットを兵器と捉えるリアル系ロボットアニメを一挙に常識化した。だが同時に、兵器的アプローチによるリアル系ロボットアニメだけが「リアル」であるという奇妙なお約束を生んだ。この「お約束」が、ほかのアプローチによる「リアル系ロボット」の可能性を封じてしまった……。[550]

ロボットアニメがどんなに変化しようとも、それが、中に人が乗り込む人型の巨大な機械が活躍する話であること、そして、その機械の力が敵を戦って倒すことによって示されるということに変化はない。複雑な設定もその体系性も、現実にはありえない巨大ロボットをもっともらしく表象するためのものでしかない以上、ロボットアニメの「リアル」は「お約束」であり続けるしかない。

---

548 高千穂遥「日本SFアニメの不幸　高千穂遥に九つの質問」『少年マガジンデラックス　機動戦士ガンダムSFワールド』講談社、1981年8月、p.111。

549 藤津の発言は、「スーパーロボット」の関節は本当に曲がるようにデザインされていないが、「リアルロボット」の関節は本当に曲がるようにデザインされている、という言説を意識したものだと思われる。

550 藤津亮太「"リアルロボット"の新たな可能性を探る」『GREAT MECHANICS』2、好奇心ブック76号、双葉社、2001年7月、p.132。

『ガンダム』の監督、富野由悠季は、ロボットアニメのストーリーのパターン性、設定やストーリーの約束事を打破することが『ガンダム』の作品意図であったと語っている。[551] その意図はある程度までは達成された。しかし、その打破は、同時に新しい約束事の創造でもあった。『ガンダム』の大ヒットが、「リアルロボット」というサブジャンルを確立し、ロボットアニメが「リアルロボット」と「スーパーロボット」の二分類によって把握されることになった時、『ガンダム』は、それ自体が新しい約束事と化した。「リアルロボット」が実現したのは、「リアリズム」による約束事の打破ではなく、古い約束事を新しいものに更新することでロボットアニメという枠組みを活性化することだったのである。

「リアリズム」を語源に持つ「リアル」を標榜しながら、実際には、現実の戦争体験から遊離した架空世界を描き、その世界での体系性を追求し続ける。そのようなアクロバティックな行為を、乗り込み操縦型のロボットは実現した。それは、ロボットが「戦い」の残酷さを、人が恣意的にコントロールできるものとして描く可能性を生み出すオブジェであったからこそ、可能になったアクロバットであった。ロボットは人の形をした乗り物であるため、「戦い」による痛みを作品中に持ち込むことができる。しかし、ロボットはあくまでも機械であるため、その痛みが「戦い」に対する拒絶感を生み出してしまうような、悲惨や残酷へと発展することを阻止することができる。ロボットが持っているその機能は、「戦い」をリアリズム的に描くということを、戦争の悲惨を描くことにではなく、「兵器的アプローチ」や「ミリタリー趣味」の次元における「リアル」の追求へと転化することを可能にする。「戦い」を、人間による残酷行為として描きながら、その残酷が展開される場であるはずの戦場を単なる兵器（あるいは兵器を模した玩具）の展示場へと変化させてしまえること。それが、人を拡大するメディアとしての巨大ロボットが持っている意義だったのである。

---

551 富野善幸「演出ノォト」『機動戦士ガンダム　記録全集』2、日本サンライズ、1980 年、p.182。

５章２節　主人公の強さの実現と理想化されたコミュニケーション

１．リアルロボットの確立と共に発生するニュータイプの必要性

「戦い」の残酷さを、人が恣意的にコントロールできるものとして描く可能性は、マンガやアニメの中の「戦い」や戦争をエンターテイメントとして理想的な形で表象するにあたって、最も有効な手段として機能する。その可能性を、ロボットアニメはその黎明期から保有していた。その点に関しては、「スーパーロボット」も「リアルロボット」も、そして、両者の分化以前のロボットも変わりがない。

しかし、両者の分化はロボットのあり方を変えていった。「リアルロボット」の「リアル」は、実在する兵器と同様に、ロボットをミリタリー趣味的な考証の対象とすることによって作り出される。この「リアル」を作り出す手法は、主人公が「戦い」で勝ち続ける理由に大きな影響を与える。実在する機械は限界を持っており、いつかは壊れるものである。実在の兵器に対する考証をロボットアニメに持ち込むことは、ロボットを壊れる物であるという前提で扱わねばならなくなることを意味しており、それは、ロボットに限界を与えることである。そのことは、ロボットが主人公にとっての「傷つかない身体」であり続けることを阻害する。

「ジョーの命題」を実現するためには、マンガやアニメの主人公は「傷つかない身体」という現実にはありえないものを獲得しなければならない。そのためには、作品の設定の中に現実を超えたものを作り出すブラックボックス的な要素を用意することが必要である。従来のロボットアニメでは、ブラックボックスの役割はロボットによって担われた。しかし、「リアルロボット」では、ロボットは謎のない明確な機械である必要がある。そのため、リアルなロボットは、傷つかない身体になり得ない。傷つく身体と傷つかない身体の循環論法を生み出すためのギミックとして、ロボットは不十分な物になってしまうのである。

「リアルロボット」における「リアル」は、アニメの世界でしか通用しない擬似的なリアリズムにしか過ぎないが、それでも「科学的リアリズム」が持つ性質を完全に喪失しているわけではない。たとえ、「兵器的アプローチ」や「ミリタリー趣味」の次元に過ぎないものであっても、その「リアル」は、錬金術的な魔神から、神秘のヴェールをはぎとるだけの力を持っている。それは同時に乗り込み操縦型ロボットの存在意義をも喪失させる。子供たちの超人への変身願望を、子供たちにも可能性を感じさせる形で実現したことがロボットアニメの人気の源であるならば、乗っても特別な存在になることのできないロボットに存在価値はない。「リアルロボット」は、ロボットアニメというジャンルにおいて、「ジョーの命題」と科学的リアリズムの相克という問題を顕在化させてしまうのである。

１－１．ロボットの弱体化に伴うパイロットの超人化

「リアルロボット」におけるこの問題の解決策の一つが、吉本が指摘した「神秘主義的な宇宙教」であった。それは、科学的リアリズムによって神性を奪われてしまったロボットに、「オカルト＝サイエンス」によって新たな神性を吹き込む試みである。SF に登場する科学は、怪しげな知識や明らかに間違った知識に基づく疑似科学に過ぎないものも少なくない。それは容易にオカルトと結びつく。ましてロボットアニメは、SF といえるかどうかが疑問視されるほど、いい加減な科学性しか持ちえていないジャンルである。

「リアルロボット」の誕生以前から、ロボットアニメはオカルトとの結びつきが強かった。たとえば、『勇者ライディーン』は、ムー大陸が生み出した神秘のロボットであったし、『ブロッカー軍団Ⅳ　マシーンブラスター』[552]の主人公たちは、「エスパス」という超能力の持ち主であった。超能力は、主人公にしかロボットが動かせない理由を作り出すのに便利な設定として、ロボットアニメでよく採用されるものである。『超合体魔術ロボ　ギンカイザー』[553]の主人公たちは、超魔術の力の持ち主であった。超魔術とは、使い手が持つ超能力によって発動する、タネも仕掛けもない手品だという。主人公たちは魔術団のメンバーで、ギンカイザーの必殺技「超常スマッシュ」は、胴斬りマジックの回転ノコギリで相手を真二つにしてしまうというものであった。『大空魔竜ガイキング』[554]の主人公も超能力者で、彼は、もともとはその超能力を使って魔球を投げる野球選手であった。

しかし、主人公が持つ超能力が人類や宇宙全体に及ぶほどの力にまで拡大し、神秘主義との結びつきが「宇宙教」と呼ばれるほどの高みに達するのは、「リアルロボット」である『機動戦士ガンダム』で初めて起こった出来事であった。それは、「リアルロボット」が誕生した瞬間が、ロボットアニメが擬似的な歴史や壮大な世界観など、物語消費論的な意味での「大きな物語」を獲得した瞬間でもあったからである。たとえ、登場人物たちがすごい力の持ち主であっても、その作品が壮大な世界観を持っていなければ、その力は壮大なものになりえないし、宇宙への拡がりを持っていなければ「宇宙教」になることもできない。

『機動戦士ガンダム』でのニュータイプの概念の確立は、「リアルロボット」の概念の確立と同時並行で起こった出来事であった。ニュータイプは、「リアル」の観念のためにロボットが特別な魔神から量産される工業製品へと弱体化していく過程において、その弱体化を、主人公の超人化によって補完し、主人公が勝ち続ける理由を作りだす役割を果たした。まだニュータイプの概念が存在せず、「リアルロボット」の概念も確立していなかった TV アニメ版の序盤では、ガンダムは特別な魔神としての性質を未だ持っていた。ガンダムは工業的に作られた兵器ではあるものの、それは地球連邦軍の秘密兵器であり、その性能は

---

552 『ブロッカー軍団Ⅳ　マシーンブラスター』1976-1977、総監督・案納正美。
553 『超合体魔術ロボ　ギンカイザー』1977、総監督・案納正美。
554 『大空魔竜ガイキング』1976-1977、原作・中谷国夫、杉野昭夫、小林檀。本作は、ロボットを土地に固定された基地からではなく、移動可能な母艦から発進させるというアイデアを示し話題になった。『機動戦士ガンダム』は、主人公たちが軍艦に乗って宇宙を転戦するという内容であったが、そのアイデアの起源として本作の重要性を説く論者も居る。

他の兵器をはるかに凌駕するものであった。アムロは第 2 話「ガンダム破壊命令」[555]で、ガンダムに乗って初めて宇宙で戦う。敵のジオン軍のエースであり後にアムロのライバルとなるシャア・アズナブルとその部下スレンダーは、ザクでガンダムに襲いかかる。パイロットとしてはほんの初心者であるアムロは、その攻撃に対応することができない。まごまごしているアムロのガンダムを、シャアとスレンダーのザクは、マシンガンでめった撃ちにする。しかし、ガンダムはその攻撃にびくともせず、ザクの弾丸を跳ね返してしまう。逆に、ガンダムのライフルはたった一発でスレンダーの乗るザクを粉砕してしまう。その圧倒的な戦闘力の違いに、シャアも「火力が違いすぎる」とうめきながら退却せざるを得ない。ロボットの操縦者としてはほんの初心者に過ぎない主人公が、超一流のパイロットを相手に勝利することなど、本来ならば不可能なことである。しかし、その不可能が実現される理由として、ガンダムとザクの圧倒的な性能差が強調され、ガンダムというロボットの特別性がアピールされる。

しかし、その同じ場面が、TV 番組の終了頃に書かれた小説版『機動戦士ガンダム』、つまり、リアルロボットという概念が確立した後に書かれた作品では、次のようになっている。

> ガンダム・ガンキャノン（筆者註：ガンダムと共に開発された地球連邦軍のモビルスーツ）の使う盾もザクの百二十ミリ・ライフルの直撃を永久に跳ねとばす事ができる装甲ではない。同じ所に二発の直撃を受ければ保ちはしなかった。ガンダムはすでに数発の直撃を受けて、もう一発直撃を受ければ、使いものにならなくなる。
> そう、シャアはガンダムを狙撃しつづけているのだった。アムロの頭は、すでに飽和状態に達していた。
> （中略）
> シャアにしてみれば、一キロ以内に白いモビルスーツをキャッチできたのである。頭を破壊すればメイン・テレビは殺せよう。その自信をこめた一連射は、猫のようなモビルスーツの動きにかわされたのである。
> 「················！」
> シャアは息をのんだ。同時に頭上に衝撃を受けた。正面のモニターが一瞬消えた。シャアは急激なGを受けて、体をシートにめりこませた。ザクが白いモビルスーツに蹴とばされたらしいのだ。あまつさえ、頭部のカメラを潰されて、シャアのザクは後ろにはねとばされた。[556]

TV 版においては、ザクの弾丸を跳ね返していたガンダムが、その後に書かれた小説版では、その盾の部分ですらザクの攻撃に耐えきれない物になっている。現実においては、ど

---

555 第 2 話「ガンダム破壊命令」演出・藤原良二、脚本・松崎健一。

556 富野由悠季『機動戦士ガンダム』角川書店、1987 年、p.101。初出、朝日ソノラマ社、1979 年。

のような新兵器も他の兵器をはるかに凌駕する性能を持つことはできないし、ある一台の兵器が他の兵器から突出して無敵の存在になるということも基本的には無い。あらゆる兵器はそれ以前の兵器を基にして考案されるものであり、その系統樹の上から逸脱して進化することはできないからである。「リアルロボット」以前のロボットは、そのような系統樹から逸脱した存在であった。それらのロボットアニメでは、戦闘機や戦車などの他の兵器が全て現実にある兵器を模倣したものであるのに、主人公が乗るロボットだけが、そういった現実の兵器を超越したものとしてデザインされた。『ガンダム』もまた、初期にはまだその名残があったのである。しかし、「リアルロボット」の観念の確立と共に、ロボットも系統樹の一部から逸脱することが許されなくなった。ガンダムもまた、特別なロボットから、他の兵器と同様に、敵の兵器の攻撃を受ければ壊れてしまうただの機械へと変化せざるを得なかったのである。

モビルスーツが他のモビルスーツを蹴飛ばすというエピソードは、TV 版では、第 3 話「敵の補給艦を叩け！」で登場したものである。しかし、TV 版では、銃撃戦では勝ち目がないと見たシャアのザクが、肉弾戦に勝機を見いだそうとして、アムロのガンダムを蹴ったり、殴ったりするという話であった。小説版とは状況がまったく逆である。そして、その攻撃はガンダムにまったく通用しなかった。TV 版第 3 話では、第 3 話同様に凄いパイロットであるシャアが技量でアムロを圧倒するにも関わらず、ザクの攻撃はガンダムには通用しない、というテーマが繰り返されたのである。それはガンダムの高性能の再度の強調である。ところが、小説版では、シャアのザクがアムロのガンダムに蹴飛ばされたのである。小説版が強調したのは、ガンダムの高性能さではなく、乗っているパイロット、アムロの超人性であった。小説版の戦闘が終わったシーンは次のようなものになっている。

> ガンダムが、リュウのガンキャノンにシールドを差し出して見せた。
> 「？········」
> 　リュウはそのシールドを見て息を呑んだ。四分の一ほどが破壊されたそれは、ハニカム構造の断面をむき出しにしていた。
> 「そんなにやられたのか？」
> 　リュウはシャアの攻撃が正確であるという事実に息を呑み、かつ、その攻撃をシールドで守ったアムロの才能に驚いた。
> 「········あ、あいつ········ニュータイプかも知れねえな········」
> リュウは最近、耳にした言葉を呟いた。[557]

小説版では、アムロがシャアに勝利する理由が、ロボットの性能差にではなく、アムロがニュータイプであることに求められたのである。ロボットが、「リアルロボット」誕生の

---

[557] 同書、p.109。

過程において、限界を持った壊れる物となり、無限の可能性を持つブラックボックスではなくなってしまった時、それを補完するべく、今度は乗っている人間が人としての限界を越える能力を持つブラックボックスとなったのである。

１－２．戦闘能力としてのニュータイプ

全 43 話の TV 版『機動戦士ガンダム』で、作中に初めてニュータイプが登場したのは、第 33 話「コンスコン強襲」[558]、第 34 話「宿命の出会い」[559]でのことである。第 33 話で、アムロたちはジオン軍の将軍コンスコンが率いるリック・ドム 18 機の襲撃を受ける。しかし、アムロは一人で 18 機のリック・ドムを倒してしまう。そして、第 34 話で、アムロは一切の戦闘行為が禁止されている中立地帯であるサイド６で、インド風の少女ララァと覆面をしたジオン軍の士官の二人連れに会う。アムロはララァに対し不思議な感覚を感じ、初めて会った覆面の士官をシャアだと直感する。[560]アムロたちはサイド６から出発するが、サイド６から外に出たところを再びコンスコンに襲われる。ケイブン社の『機動戦士　ガンダム大百科』では、この場面は次のように描写される。

> サイドの外に出ると、ドム隊は攻撃を開始した。だが、ガンダムの超人的な動きで、ドムは片っ端から破壊されていく。まるで相手の動きを読んでいるように……。TV 局の中継で、サイド６の人々はこの戦いの様子を見つめていた。テム・レイ（筆者註：アムロの父。）も、シャアやララァも。ララァはガンダムが勝つと予言し、その言葉通り、アムロはチベ（筆者註：ジオン軍の重巡洋艦）の急所を瞬時にして見抜き、ビームサーベルで艦を斬りつけた。コンスコンの無念の絶叫が響いた。それはガンダムをみくびった自分への怒りの声だったのか……。[561]

この大百科では、ニュータイプを次のように解説している。

> **Q6 ニュータイプとはどんな種類の人間ですか？**
> **A6** 一般に言われているような単なる超能力者ではなく、認識力の拡大をともなった、全体的に秀れた人類の姿です。しかし、戦争において超能力的戦士となることで人類の異常な変種とも考えられます。[562]

ララァ、シャアとの出会いでアムロが体験した不思議な感覚は、ニュータイプ独自の人

---

[558] 第 33 話「コンスコン強襲」演出・貞光紳也、脚本・山本優。
[559] 第 34 話「宿命の出会い」演出・藤原良二、脚本・星山博之。
[560] それまで、アムロは何度もシャアと戦っているが、ロボットに乗っているので、その顔を見たことがない。
[561] 「フォト･ストーリー」『機動戦士　ガンダム大百科』勁文社、1981 年、p.174。
[562] 「ガンダムＱ＆Ａ」『機動戦士　ガンダム大百科』勁文社、1981 年、p.291。

と人とが心を直接的につなげあう超常的なコミュニケーションを予告するものであり、ニュータイプが「認識力の拡大をともなった、全体的に秀れた人類の姿」であることを示すものであった。それに対し、コンスコンとの戦闘はニュータイプの「超能力的戦士」としての側面を示す。もし、その戦闘能力に対して人々が恐怖や失望感、あるいはその能力に対する嫉妬を感じれば、ニュータイプは「人類の異常な変種」だと認識されることになるであろう。第 40 話「エルメスのララァ」[563]で、初めて戦場に出撃したララァは敵戦艦２隻を沈める大戦果をあげるが、ララァと共に出撃したジオン軍のベテランパイロットたちは勝手に後方にさがってしまう。その理由を尋ねられたパイロットたちは次のように答える。

> 我々はニュータイプの能力というものを初めて見せられたのです。あれほどの力ならば、ララァ少尉はお一人でも戦闘小隊の一つぐらいあっという間に沈めになられます。その事実を知った時、我々は馬鹿馬鹿しくなったのであります。ララァ少尉ほどのパイロットが現れたなら、我々、凡俗などは！

ララァの活躍を見た彼らは、戦争なんか「異常な変種」に勝手にやらせておけ、自分たちが命をかける必要など無い、と考えてしまったのである。

だが、「全体的に秀れた人類の姿」であることと、「超能力的戦士」であることが『ガンダム』の中で対立的に描かれたわけではない。アムロがコンスコンとの戦いで示した、相手の動きを読んでいるかのような動きは、「認識力の拡大」によってもたらされたものである。アムロの戦闘が怪物的なものとして認識されないのに対し、ララァのそれが怪物的なものだと思われてしまうのには、そこにサイコミュ装置が介在しているかどうか、という問題が大きく影響している。サイコミュ装置とはジオン軍が開発したニュータイプの力を機械的に増幅する装置である。アムロの乗るガンダムにはこの装置が組み込まれていないのに対し、ララァの乗るエルメスにはこれが組み込まれている。

『機動戦士ガンダム』におけるニュータイプの描写は、サイコミュ装置の有無によって二つに分類することができるであろう。

・サイコミュ装置が介在しないもの：相手の思惟や敵意等を感知する。見えない場所に居る敵を発見したり、敵の攻撃を予測したりする。さらに発展すると、遠く離れた場所に居る人と話をしたり、思惟と思惟を直接つなぎあわることができるようになる。

・サイコミュ装置が介在するもの：機械を自分の思考の通りに操縦できる「思考コントロール」が可能になる。自分が乗っている兵器を自分の思考で操縦するものと、小型の兵器を遠隔操縦するものの二種類がある。小型の兵器を遠隔操縦することで、敵をありとあらゆる方角から攻撃する「マルチレンジ攻撃」は、ニュータイプの力を象徴する技である。

---

563 第 40 話「エルメスのララァ」演出・関田進、脚本・荒木芳久。

このニュータイプの二種類の力の存在意義は、ミノフスキー粒子という設定によるところが大きい。ミノフスキー粒子とは、銃弾が飛び交う戦場で、鎧武者のようなロボットが刀を振り回して活躍するナンセンスを合理化するために考え出された設定の一つである。この粒子は電波を阻害する性質を持っており、これが空中に散布されると、レーダーや無線機といった電波を使用する道具が使えなくなってしまう。この粒子の発見により、レーダーを使った火砲の正確な射撃ができなくなったため、接近戦に強いロボットが戦場の主役になったのだ、という理由付けがなされたのである。富野由悠季はミノフスキー粒子について、次のように語っている。

> **—— ミノフスキー粒子という設定がわりと話題になっているようですが……**
>
> **監督**　ミノフスキー粒子に関しては、単純に言っちゃえば、レーダーが使える状況下では、肉眼では絶対に敵なんか見えるわけないんです。しかし、TV ではやはり、一つの画面に敵と味方が見えている必要があるわけです。
>
> じゃあ、どうするかということで、レーダーを使えないようなシチュエイションを作ればいいということで、ミノフスキー粒子というものを設定したんです。
>
> これを本当にあるんじゃないかと考えて、調べた人がいるそうですけれども、これはやめていただきたい。うそ八百なんです。ただガンダムでは、かなり、ほんとうぽく見えるっていう部分で、まあ、将来的な意味で言えばありうるでしょうね。
>
> それから、当初の設定でいうと、ミノフスキー粒子というものが開発されたから、モビルスーツができたわけなんです。それはどういうことかっていうと、レーダーを使えなくなったために、接近戦が多くなるけれどそういうときには、やはり機動力があったものが絶対的に強いはずだと。[564]

確かに、レーダーが使えなくなれば、遠距離からの攻撃は難しくなるであろう。しかし、だからといってロボットが有効な武器となるという理屈は成立しない。鎧武者同士による白兵戦が火砲の普及によって戦場から消えたのはレーダーが発明されるよりもずっと前のことなのである。また、マンガ家の山本一雄は、「SF 的見地」から見た時、このような粒子は存在自体がありえないものだと語る。

> さて、この物語の根底をなすミノフスキー粒子であるが、これを否定してしまっては、『ガンダム』自体が成立しなくなる。設定では、強力な帯電機能を持ち、広領域に及ぶ電波の反射、吸収作用云々とある。現代戦で言うならばさしずめチャフ（ガラス繊維に金属を蒸着して、敵のレーダー波の波長に応じて切断し、空中にばらまくもの）というところか。SF 小説にこのような粒子が登場した例はまだ見たことがない。（たぶん今後も登場しないのではないか）いくらプラズマと併用するとは言

---

[564] 富野喜幸「総監督　富野喜幸さんに聞く　翔べ！！　ガンダム」『OUT』１０月号、みのり書房、1979 年 10 月、p.37。

え、真空中における粒子の拡散は非常な早さで行われる。ドラマの中で描かれるような効果をあらわすには途方もない量の粒子が必要とするであろうし、また仮にこのような粒子が実現可能であったとしても、それがザクやガンダムのようなモビル・スーツとどう結びつくのか筆者にはとんと理解しかねる。まァ巨大ロボット登場の必然性を何とか合理的に説明しようとした制作者側の良心（？）は買ってもいいと思う。[565]

しかし、レーダーや無線、誘導兵器が使えなくなったことが戦場のあり方を根本的に変えたのだという設定が作品に盛り込まれ、常にそのことが意識されるようになったことの意味は大きい。ニュータイプの力のうち、見えない敵を感知したり、動きを予測したりする力はレーダーの力の発展形であり、遠く離れた人との意志の疎通は無線機の力の発展形である。そして、サイコミュを用いた遠隔操縦は無線操縦や誘導兵器の発展形である。要するに、ニュータイプの力とは電波兵器が持つ力の発展形なのである。レーダーや無線、誘導兵器が使えなくなったはずの戦場で、彼らだけがそれらの兵器の持っていた力を独占的に使うことができる、というアドバンテージを、ニュータイプたちは他の兵士たちに対して持っているのである。電波が使えなくなったことで戦場のあり方が根本的に変わったことが過度に強調される設定の下では、そのアドバンテージはニュータイプの他の兵士たちに対する絶対的優越として機能し、ニュータイプが他の登場人物たちに勝利し続ける理由となる。ニュータイプは、「巨大ロボット登場の必然性」を合理的に説明しようとした努力の結果として作られた設定であるミノフスキー粒子によって、その性質が決定づけられたといえよう。

２．80 年代におけるニュータイプ批判と『演出ノォト』で語られる富野自身によるニュータイプ論

ニュータイプが戦闘能力の一種であることは、一つの事実であり、富野由悠季自身も後にそのことを認める発言をしている。

上野俊哉さんが『ユリイカ』に書いたりしてるでしょう？　モビルスーツやニュータイプの意義付けなんかを。あれ、二十年前にやって欲しかったんだよね（笑）。でも、僕のはしょせんミーハーの理論武装ですから。ニュータイプにしたって、ロボットを最初から操縦出来る能力を持った普通の少年っていうのは、実はエスパーだったってこと以外に考えられないだろうと。でもエスパーという言葉は使うのはよそうとか、そんなところからこねくりだしているに過ぎないんですよ。あまり大層なものだと言って欲しくない。[566]

---

565 山本一雄「機動戦士ガンダムの SF 的ギモンの一考察」『OUT』４月号、みのり書房、1980 年 4 月、p.31。
566 切通理作「富野由悠季ロングインタビュー　ガンダムの子どもたちへ」『別冊宝島二九

しかしながら、『ガンダム』の TV 放映直後の富野由悠季が、ニュータイプを戦闘能力と認める発言をしていたわけではない。その概念の難解さゆえにファンの間で白熱していたニュータイプを巡る論争に富野もまた参戦し、独自の主張を行っていた。80 年代当時の富野によるニュータイプ論の集大成と言えるのが、ファン向けに通信販売でのみ発売された資料集『機動戦士ガンダム・記録全集』の第二巻に掲載された『演出ノォト』である。

２－１．80 年代におけるニュータイプ批判

『演出ノォト』は、マニア向けのアニメ誌『OUT』の 1980 年 4 月号に掲載されたガンダム特集に触発された富野が、自分の「本音」を吐露しながら、『ガンダム』の演出意図について解説するという内容のものである。『OUT』4 月号のガンダム特集は、識者に『ガンダム』について語ってもらう、という内容で、その中にはかなり辛辣な批判もあった。

高千穂遥は、『ガンダム』に本格的な SF アニメの傑作が生まれる可能性を見たが、その期待は裏切られた、と語る。高千穂は、SF が SF であるためには、時代を未来に、舞台を宇宙に設定するだけでは足りないとする。未来の宇宙に舞台を設定することで、現代の科学が持っている限界を越えたストーリーを展開するという SF 的発想と共に、善悪は相対的なものであるという「SF 的思想」と、表現者の立場を明確にするという「SF 的理念」が SF には必要なのだと主張する。

> 最後の SF の理念だが、これは表現者みずからの立脚点を明確化できるかということを意味している。エスパーを描くならエスパーの立場と人類の立場を区分しなければならない。サイボーグもそうだ。ロボットも同様である。理念は両者に対立を生み、対立は読者に対するメッセージとなる。テーマではない。メッセージなのだ。SF は読者の魂に、強烈なくさびを打ちこまねばならないのである。[567]

高千穂は、『ガンダム』は最初の三話あたりまでは SF の傑作となりうる可能性が感じられたが、五話あたりで見るのがだんだん苦痛になってきたと語る。ニュータイプも「あの展開では、焦点がただぼかされていくのみである」と批判し、『ガンダム』を「偉大な失敗作」だと断ずる。

アニメ評論家のアニメ・ジュンもまた、高千穂同様にガンダムを「偉大な失敗作」とする。ただし、アニメ･ジュンは、『ガンダム』を「SF 小説」に比肩しうる「SF アニメ」を構築した作品に位置づける。『ガンダム』の緻密な SF 的作品世界は、我々が生きる世界に匹敵する現実をもっており、主人公は、そこで必死に生き残ろうとする少年である。それ

三号　このアニメがすごい』宝島社、1997 年 1 月、p.79。

[567] 高千穂遥「ガンダム雑記」『OUT』4 月号、みのり書房、1980 年 4 月、p.22。

ゆえに、主人公は自分を取り囲む世界に対し、たった一人で向き合わねばならない。『ガンダム』の登場人物は全員が一様に孤独であり、アニメ･ジュンは「少年対全世界」こそが『ガンダム』を成立させる図式だとする。しかし、『ガンダム』は、ニュータイプという超能力によって登場人物たちの孤独を解消する、という方法で物語に結末をつけてしまう。それは、あまりにも安直な問題の解決だとアニメ・ジュンは嘆く。

> ニュータイプなるコトバをもってスタッフ（＝富野喜幸）は一挙にアムロとシャアを、少年と仲間を、人間どうしを“わかりあえるもの”として、世界を逆転させようとする。エスパー〈ニュータイプといったところで、それ以上の何かを作品は示しえなかった〉の素因が、物語以前に少年たちを結びつけるものとして用意されていたのなら、何のための「ガンダム」だ！？　それこそテーマであるというなら、（放映期間短縮というハンデはあったにせよ）ああも性急に語り、オチをつけることで、少年たちの希望はなんと安易に僕たちに投げてよこされたことか！
> いそぎすぎた結論は、とってつけたような結論と何らかわりはないのだ。
> かくして、ドタン場にきて僕は「ガンダム」を“偉大な失敗作”といわねばならなくなってしまう。なんということだろう。でもそれが僕の「ガンダム」についての結論だというしかない。
> 希望の果てにくるべく光は、あまりにも早く来てしまったのだ。[568]

SF アニメとはどうあるべきか、という視点で『ガンダム』を語る高千穂、アニメ・ジュンに対し、評論家の平岡正明は『ガンダム』を世代論で考えようとする。平岡は、『ガンダム』がプルターク英雄伝の古代ローマ時代の戦争から、最近の中近東戦争まで、様々な過去の戦争を引用していることを指摘する。性格の異なる諸戦役をその差異を気にすることなく、同等のものとして取り扱ってしまうのは、終戦時にはまだ幼児であり、その後も戦争を体験することがなかった富野や平岡たち戦後世代の特徴である。そのため、『ガンダム』は、より年嵩のスタッフが作った『ヤマト』と対照的な内容になったと平岡は言う。

> 「スター・ウォーズ」は戦勝国の SF であり、「宇宙戦艦ヤマト」は敗戦国の SF である。ヤマト自爆を評して、散華の美学の亡霊だという批判が左派から出たがそうは思わない。戦争という大範疇と結婚（古代進と森雪の）という市民的幸福の調和は、妻の死によってしか描けないという戦後的な葛藤があらわれたものであって、その点では地球側老人たちの「絶対民主主義」とジオン公国のファシズムとを宇宙パイロットにあらわれる新人類が超克するという「ガンダム」の夢のありかたよりも、「ヤマト」の方がいくぶん深刻であり、いくぶん艶やかである。「スター・ウォーズ」「ヤマト」の対比でいえば、「ガンダム」は無戦国の SF である。[569]

---

568 アニメ・ジュン「ラスト・ショット！！　ガンダム」『OUT』4 月号、みのり書房、1980 年 4 月、p.26。
569 平岡正明「ガンダム戦争論」『OUT』4 月号、みのり書房、1980 年 4 月、p.30。

平岡は『ガンダム』のミノフスキー粒子という設定を、西部劇とチャンバラと戦記ものの面白さを一つに統合する新機軸と評する。しかし、『ガンダム』は、その新機軸に基づくリアリズムを徹底できずにニュータイプというオカルトに走った。平岡はそれもまた、自分たち戦後世代の特徴だとする。

> ただし、SFにクソリアリズムを要求してもしかたがないのかもしれないが、訓練、実戦の蓄積、意志力、技術力による戦闘を徹底化できずに、新人類というオカルトにおわるのは、平井和正『狼男』シリーズ第一期がへなへなのオカルトにむかったことと同じく、われわれの年代の者の限界である。[570]

劇作家の流山児祥もまた、『ガンダム』を、戦争を体験していない世代が作り出した作品だと考える。流山児が注目するのは、「戦い」に伴う身体性の問題である。「戦い」の経験を持たないがゆえに『ガンダム』は身体性を欠いた作品になってしまっており、そのために「自閉症的」[571]になっていると流山児は言う。機械との応答関係で充足してしまっている主人公はその象徴であり、他者との関係性を築くことの出来ない彼は成長不能な存在である。そんな彼がニュータイプなどというものに進化することなどあり得ない。

> いまのテレビドラマもそうだけど、音も含めて、映像がすべて、身体性から外れていったところでの虚仮おどしなんだ。ところが、それが心地よい。自分の身体が、その応答機械になるのがね。いわゆる番号(ナンバー)化されていくわけよ。俺は、無期役の囚人とか死刑囚の心理状態を書いた本をよく読むんだけど、彼らは自分が閉じ込められた部屋にあるスピーカーで、逆に、自分たちのことをきかれているように感じるらしいんだな。しかし、今、現実にそれに近いような形での管理の形というのはいずれでてくると思う。アムロという少年の最初の登場の仕方が、器械(ママ)やコンピューターに対して異常に眼が輝いているわけだけれど、女性とか、他人に対する夢とか、愛とかに対して自閉症的になっているわけね。つまり、機械との関係の中で成長していくように見える。しかし、これは関係とはいえないし、まして成長ではないんだ。機械を操作する、つまり、テクニカルな――テクノ的な――問題が重要視されているわけね。だから、人間として成長し、ニュータイプとして成長することが、どうも信じられないわけ。もちろん、このアムロの成長がどう描かれているか、見てないわけだけど、はっきりいって、ニュータイプというのは逃げだろうね。問題は、当初のアムロの自閉症ぶりが鍵なんだと思う。これは、たとえばアニメファンなんかにも通じていて、自分の部屋に資料をたくさん集めてるわけだ。これはもうカタログ文化の先にいっちゃってると思うんだけ

[570] 同書、p.30。
[571] 「自閉症」とは、発達障害の一種のことであり、流山児のように、自分に閉じこもろうとする人のことを「自閉症」と呼ぶのは誤用である。この誤用は自閉症の人々に対する深刻な無理解と差別を生み出すものであり、本来は許されるべきものではない。しかしながら、富野のニュータイプ論において、この「自閉症」の語は一つのキーワードとして機能してしまうことになる。

どね。ともかく、お互いに――アニメも、運動だと思うんだ――ただのファンクラブ的に、いいわ、いいわで終っちゃう、これはアニメに限らない。俺なんかが、どっかで人気者（アイドル）をくさしたりすると、ひどい、そんなこと言わなくても、と涙声で訴えられる。[572]

流山児は、機械と同一化することで可能になるモビルスーツによる戦闘も、身体性を伴わないものだと批判する。流山児の言葉で言うと、それは「昔みたセピア色の闘いの風景」を繰り返すものでしかなく、要は「子宮の中のチャンバラゴッコ」に過ぎない。そのため、『ガンダム』は、本来ならば、ファンが自分の身体性をもって想像しなければならない戦争を、ファンに代行して夢想するものになってしまっている。

我々は実際にチャンバラゴッコをして育ってきた。ところが、今の子たちは実際に殺しちゃう。これは大変なことだよね。俺たちは、想像力の世界にいた。しかし、今はそれができない。あるとしたらすごくメカニックな想像力の世界だね。具体的に言うとものだよね。応答することによって答は出る。しかし昔は答はでなかった。無数にあった、ともいえるけどね。

アニメファンが、アニメに自己同一化したいということは、俺たちが石原裕次郎に夢中になったことと同じかもしれない。しかし、俺たちの場合、映画館に行かなければならなかった。そして、そこに道があった。そこでケンカしたり、隠れんぼしたり、暗闇は迫ってくる中でね。彼方には、夕げの家庭があるわけだ。ところが、今は、家に帰ればそこが劇場なんだよね。これは、致命的に違うことだと思う。

だから、代理で夢を見てる。これはアニメの一つの形態になってるでしょう？　999（筆者註：『銀河鉄道９９９』のこと）にしても、何にしても必ず戦いがあるわけだけど、これは代理の夢としての戦争なんじゃないだろうか。で、こんなにも戦争が魅力的なのか、ということにとても興味があるね。どんな戦争がしたいのか、って、たとえば、コッポラが「地獄の黙示録」のコピーで、戦争は魅力的だ、と言ってる。これは本当に魅力的にきこえるんだけど、そこのところの違いを本当にみていかなくちゃいけないと思う。

とにかく、機械に同一化するしかないというのは淋しいね。[573]

流山児は、富野自身についても、「この人、どこかで自閉症的なんじゃないかな。何か、子供に対するあきらめのようなものが映像に出ている」[574]と批判する。

２－２．『演出ノォト』で語られる男女関係とニュータイプへの道程

富野は『演出ノォト』の冒頭で、これらの批判を正しいものだと肯定している。

---

572 流山児祥「テクノポップな世界」『OUT』４月号、みのり書房、1980 年 4 月、p.37。
573 同書、p.38。
574 同書、p.39。

世の中、作品の観方はいろいろあるわけだけど、アウトの４月号の評論を読んですごく納得するわけ……。

自分の不足分を指摘され、とくに流山氏の語りには感動さえするわけで、もし諸君が、ガンダムのファンであるのなら、あの“自閉症”という部分の主張を、諸君の生理の中で正しく受け止めて欲しいと思うのだ。

一つだけ言わせて貰うと、流山氏がご指摘されるほど自分では、自閉症のつもりはないけど、その気配はあると感じているわけで凄いと思うのよね。

で、ニュータイプのことが、いろいろな意味で（特にアニメ・ジュン氏の指摘なんか正確なわけで）とにかく、全部の方の指摘は正しいと判断する。[575]

しかし、富野は、自分がこれらの問題について考えていなかったわけではないと語る。特に強調されたのは、『ガンダム』は、身体性を意識しながら作られたということ、そして、ニュータイプは、いそいで結論をつけるために番組後半になって作り出したものではなく、作品の構想段階から考えていたものだ、ということである。それが視聴者に伝わっていないのは、演出の未熟によって「初期設定のコンストラクション」[576]に失敗したからだと富野は説明する。

富野が作品を製作する際に考えていたことは、「たかがロボットアニメだろう」という評価をはねかえし、ロボットアニメで「確固たる人間ドラマ」を創りあげたい、ということであったという。富野はそれを「本音」と呼んでいる。ニュータイプもまた、その「本音」を貫徹する努力の中から生まれたものであった。[577]富野が言う「人間ドラマ」とは、人間関係を描くことであり、富野が特に重視するのは男女の関係である。

『ガンダム』の企画設定書は、現在、1978 年 8 月に作られたものと、11 月に作られたもの二つが公開されている。前者は、2000 年に出版された、富野の発言集『ガンダムの現場から』に収録され、後者は 1979 年に出版された『機動戦士ガンダム記録全集』の一巻に収録されている。記録全集の二巻に掲載された『演出ノォト』は、読者が 11 月の企画書を読んでいることが前提に書かれている。しかし、11 月のものは、内容が整理され過ぎており、「戦士」についての記述が削除されているなど、わかりにくい部分が多々ある。11 月の企画書を基本に、それを 8 月の企画書で補完しながら、『ガンダム』の製作意図とそこで描かれるべき男女関係のあり方をまとめると、次のようになるであろう。

『ガンダム』は、戦場という極限状態の中で新たな時代へと飛び立とうとする少年たちの姿を描くものであり、それは「一人の少年を通して年上の青春を見上げ、社会を見上げ

---

575 富野喜幸「演出ノォト」『機動戦士ガンダム・記録全集』2、日本サンライズ、1980 年、p.181。富野は、流山児のことを流山と呼んでいる。

576 同書、p.182。

577 同書、p.184。

てゆく型」[578]をとる。少年が見上げるべき年上の青春は、「戦士」と「種の保存」というキーワードで説明される。「戦士」とは、隷従を強要する相手に対し、自由を守るため、あるいは自由を獲得するために戦う者のことである。しかし、「戦士」は自由が獲得されたあかつきには不要な存在となる「悲しいタイプ」でもある。戦う相手を失った「戦士」は人間失格者となり、「自由を得た文明」は、彼らを文明の埒外にある者とみなすであろう。このような「悲しいタイプ」である「戦士」は常に男である。性の機能が守りにあり、それゆえに隷従にも耐えうる女は、その性質を放棄することができないため「戦士」たりえない。それに対し、男は、女の中に己れの種を残せたことが確信できた時、死を厭わずに「戦い」におもむくことができる。しかし、「戦士」が何をし、何を守り、何を残そうとしたのか、という「戦士」の精神を子に伝えることができるのは、男ではなく女である。[579]

> この初原的な種の観念を一語で語ろうとするのが、この物語の表の顔である。テレビにあっては、恐らく主人公に近い女性が、主人公かそれに近い男に対して、
> 「私は、あなたの子供を生みたかった。今になってそう思えます」
> という語りで終えることになる。[580]

富野は、11 月の企画書を書いた時点では、まだニュータイプという単語を思いついておらず、企画書もニュータイプを想定していない書き方になっていることを認めている。しかし、すでにこの時点で、このラストの「語り」が使えるようなドラマ創りは、このままでは不可能であると考えており、その不可能を可能にする方法を模索していたという。その模索の結果、生まれたのがニュータイプであった。

> その第一の理由（筆者註：ラストの語りを使えない理由）が、ガンダムがロボットものであり、第二に SF 的作品だからだ。
> 設定書に書いた科白そのままが使えるようなラスト・シーンは、間違いなくメロ・ドラマか、そうでなければ実写といわれている実際の人間を使って撮影したフィルムでなければ、使えない科白

578 富野喜幸「機動戦士ガンダム設定書・原案」『機動戦士ガンダム・記録全集』１、日本サンライズ、1979 年、p.116。「一九九八年十一月十四日新企画ガンボイとして　一九九八年十二月一日新企画ガンボイとして改訂」とある。

579 8 月の企画書で富野は、「死に行く男と戦士の精神を伝える女」というモチーフについて、「これが女性の機能であるとするのならば、男女の差別が、蔑視用語として語られる差別ではなく、種の必然である」とし、女が戦士たりえないことについて、「これは一見、女が男に従属する型と思えるが、そうではない。社会を支えるのは、（つなげるのは）女なのであって、柱なのだ。」と述べている。（「ガンボーイ企画メモ」『ガンダムの現場から』キネマ旬報社、2000 年、p.16。）富野は、自分の主張が男女差別と思われる性質を持つものであることを、認識していたといえる。

580 富野喜幸「機動戦士ガンダム設定書・原案」『機動戦士ガンダム・記録全集』１、日本サンライズ、1979 年、p.116。

だと考えていた。

しかし、設定書という制作者の基本姿勢を示すものにあっては、あのような表現のままの方が、一般的に判りやすいだろうとあの表現を残して、局・代理店・スポンサーに対しての、基本的な作品イメージの説明をしたわけなのだ

しかし、一般的な作品イメージを植えつける科白としてはあれでよかったが、次にひかえているSF的な表現として最善なのかどうかは、全く別だ。

ここが大切な処で（本当かな？）、マニアは表現方法を問題とするわけだが、表現はSF的でなくてはいけないのだし、かといって、一般視聴者はマニアばかりではない。

設定書にあるような生身のキャラクターの気分を伝えながら、SF的表現は何なのか･･･と、これは一ヶ月近くも考えた。

そして、思いついたのが、〈ニュータイプ〉。

この単語を思いついた時の嬉しかったことは、まず、読者諸君にどこまで判って貰えるか？[581]

ニュータイプは、「確固たる人間ドラマ」を創り上げたいという「本音」が、作品中で具体化していく過程で生まれたものである。よって、作品中で男女関係が描かれているシーンは、全て、アムロがニュータイプとなる過程を描いたものなのである。富野が具体的にあげている例は、第 2 話でアムロたちが乗る船ホワイトベースの艦長ブライト・ノアと、同船の航海士で後にブライトの妻となるミライ・ヤシマの会話、第 12 話から第 21 話に登場するジオン軍の猛者ランバ・ラルとその内縁の妻クラウレ・ハモンの関係、そして、ララァとシャアの関係である。富野はラルとハモンの重要性を特に強調する。アムロがニュータイプになるには、偏りのない人生遍歴をすることが必要であり、その遍歴において内縁関係の夫婦ランバ、ハモンとの出会いは不可欠なものだったと繰り返し強調する。

つまり、ニュータイプたる人物は、全的に人を知らねばならぬのではないだろうか？　そのとき、アムロの前に、全的人を明確に判らせるシフト（配置）が、どういう処にあるのか？　単的（ママ）に見せられる画面とドラマは、何であるのか？　という発想が、あの夫妻の設定なのだ。

夫婦なら、人の男と女ということを明確に伝え得よう。

しかし、ただの夫婦であったとき、大人の男と女の姿をアムロに見せられるのか？　と考えた。ただの夫婦だと男と女のことを抜きにして、一組の男女と見てしまって終るだろうと思ったのだ。で、生理的に男と女をきわだたせる人物（キャラクター）として、ラルとハモンのような設定へと思い至った。[582]

この二人が出てくるエピソードには、ニュータイプという言葉もなければ超能力的な描写もない。しかし、二人のエピソードはニュータイプの伏線である。なぜなら、二人との

---

[581] 同書、p.184。
[582] 同書、p.187。

出会いは、アムロがニュータイプになるためにどうしても必要な経験だったからである。

> そして、19話のアムロとハモン、ラルの出会い。
>
> 会ってどうの、ということは一切言っていないけれど、アムロはこの二人の大人と出会ったことで、人間に対して一つの手応えを感じたんじゃないのだろうか？
>
> それは、ラル、ハモンの死の話を重ね合わせてみるといい。
>
> アムロが触れた敵の中で、シャア以外ではこの二人だけが唯一無二の重要な人びとなのだ。人の関係を個として重く背負った二人の人との接触。
>
> 惜しむらくは、ハモンの死を認知しなかったアムロは、演出上のミスといえる。ラル同様に、ハモンの死をアムロは目撃する必要があったように思う。
>
> このミスが、二人の人間をしてニュータイプへつながる伏線とみさせなかった原因といえる。
>
> しかし、アムロは人のかかわりあいというものを、この二人を通して感じたのではないか？　ということだ。
>
> この精神に重大な力となってすべり込んでいる、としたい。が、こじつけっぽくも思えるネ。
>
> この辺が僕の演出ミス。[583]

ラル、ハモン夫妻は、「生理的に男と女をきわだたせる」ために正式な夫婦ではなく、内縁関係に設定された。富野は男と女の間の生理、即ち、肉体関係を重要視する。ララァとシャアの関係でも、肉体関係が重視される。それが示されるのは、二人がアムロとコンスコンの戦いをテレビで見るシーンである。富野はこのシーンで二人が昨夜ベッドを共にしたことを示す、甘い、戯れあった気分を出すのに苦心したという。ララァの悲劇は、ニュータイプが、自分が身を捧げた男であるシャア[584]ではなく、シャアのライバルであるアムロであったことで発生する。第41話で、ララァは、アムロからシャアを守るために二人の間に割って入り、シャアの盾となって死ぬ。その死の瞬間にララァとアムロはニュータイプの真の力に目覚め、互いに自分の思惟を相手に直結する体験をする。

> アニメで、そんな人間関係の匂いはいらないんじゃないか、という大人たちもいようが、これはニュータイプを論じ、描いてゆく上で重要なことなのだと、お判りいただけようか？
>
> もし、ララァがシャアに対して、プラトニック・ラブ以上のものを感じていなければ、アムロとララァの対立はあり得ないのだ。
>
> ニュータイプの感応は、絶対プラトニック的な理解の仕方だと考えると、もし、シャアとの肉体

---

583 同書、p.191。

584 シャアがニュータイプであるかどうかは、人によって見解が分かれる。TV版では、シャアはニュータイプの力がないわけではないが、アムロやララァほどに強いものではない、という設定であった。小説版では、ニュータイプの「とば口」に居る人間とされている。続編『機動戦士Ｚガンダム』では、ニュータイプであるシロッコがシャアのことをニュータイプのなりそこない、と呼んでいる。

関係のないララァなら、まずシャアに対する未練なぞ一瞬のうちに消滅して、アムロの同志となってしまうだろう。

これでは 41 話のようなシーンは生まれようがないのだ。ララァのシャアへのこだわりが、アムロと同化できない自分を発見して、彼女が自滅していかざるを得ないのだ。

それ故に、ララァの悲劇が成立する。[585]

富野は、あるファンの言葉をとって、ニュータイプを「(己の）精神のすみずみまで、判る人」のことだとする。それは単に自分が考えていることを把握できるというだけではなく、「精神というもっと巨大で、把えどころのない自分自身の力」を理解しているということである。その理解が、自分自身の力を信じ、自分の能力を巨大に発揮させるニュータイプを実現するものなのである。このニュータイプのあり方は、富野にとって、人間とはそういうものであって欲しいという「願い」そのものである。そして、このニュータイプへの「願い」こそが『ガンダム』という物語を作り出す原動力となる。

けっして、利口な僕じゃないんだけれど、願いなんだよね。その願いを出さなければ、物語なぞ何にもならん。（訴えかける力なぞない！）と、かすかに判断したんだ。

その判断と、ある部分での勘が、“人間、我われオールドタイプが思っているほど、悲観したものじゃないかも知れない……”

と、考えたんだな。そう。人間ってきっと素敵なんだろうって考えた時に、ニュータイプっていう言葉を思いついたんだ。[586]

そして、富野はニュータイプを次のように総括する。

さて、だからだ。

僕の理想とする、人類のニュータイプってなんなのだろうと、考えてみたわけだ。

前掲のファンの指摘は正しすぎるけれど、僕自身、あまり考えていなかった部分なので、特に記載したわけだが僕自身は、こう考えている。

人同士の思惟は、直結する手段が発見されれば、人と人とのコミュニケーション（意志の伝達）の中に誤解の発生することがない。さらに、誤解が発生しなければ、その通じあった意志とか考え方が重なりあって、相乗効果が増幅されるのではないのか？　と考えたということだ。

思考の相乗効果！　これはすごいと思う。

オールドタイプの個人の考えの、二倍も十倍も想像力とか洞察力が拡大するんじゃないか、と想像したんだ。

---

[585] 富野善幸、前掲書、p.188。

[586] 同書、p.190。

それが、アムロとララァの会話だ。[587]

富野のニュータイプは、究極的には人の思惟と思惟とが直結されるという理想のコミュニケーションの実現へと到達する。そして、『ガンダム』に描かれる全ての人間ドラマは、この理想のコミュニケーションを実現するための過程に位置づけられる。

３．戦争の繰り返しと平和への希望とを結びつけるニュータイプ論

『演出ノォト』の末尾で、富野は、ガンダム特集に寄稿した人々の批判や指摘に対する自分の見解を再び述べる。

> 確かに、ニュータイプ論へと直結するための大筋に、ミスがあったかなかったかは、作品全体で判断すべきだから、創り手の僕には何にもいえない。
> あれしかできなかったのですよと、自閉症的にひらき直るしかないものね。
> やっちゃった後なのだから。
> 条件が悪いからというのは言いのがれで、所詮は、いかに SF を創るのか創らぬのかという、高千穂論は正しいわけだし、平岡論の同世代の弁護的な言い方には涙が出るほど嬉しいけれど、ニュータイプを語り得なかった己れに身の毛もよだつほど嫌悪するわけだ。
> 白井氏[588]、山本氏[589]、竹宮氏[590]の指摘も含めて、そりゃ、乗り越えてみせたいという欲望はある。が、なにしろ、子供を信じていない自閉症に何ができるのか、って思う僕にとって、このガンダムの欲求不満の“元”は、何か？
> もう少し時間が欲しいと思いつつも一つだけいえることがある。
> もし、ガンダムのファンである君、あなた、諸君らだけは、この作品を範として自閉症に陥ち入って欲しくないということだ。
> でないと、日本の未来は暗くなる一方だし、近未来があり得るのか？　ということになる。
> そう、
> “君は、生きのびることが

---

587 同書、p.190。
588 映画評論家の白井達夫。「ガンダム特集」に寄稿。白井は、『ガンダム』を TV アニメの限界はあるが、作品が広大な歴史の一片に過ぎないという構成をとっていることの革新性を評価した。
589 マンガ家の山本一雄。「１－２．戦闘能力としてのニュータイプ」を参照のこと。山本は『ガンダム』の SF 設定が出鱈目だらけであることを指摘。しかし、ニュータイプは「最も SF 的」と評価している。
590 マンガ家の武宮恵子。「ガンダム特集」でインタビューに答えている。竹宮は、『ガンダム』は内容や人物を把握しきれず、初期設定が広がっていかない面があったとしつつも、新しい試みとして評価。『ガンダム』をアニメの過渡期にある作品と位置づけ、その意味で必要な作品だとした。

できるのか？”（筆者註：TV 版の次回予告でナレーターが最後に必ず言う決め台詞）
……とね。[591]

富野は流山児の「自閉症」発言に過剰な反応を示す。富野が、『ガンダム』では人間関係が丹念に描かれており、そこには、肉体の問題もまた発生していたと繰り返し強調するのは、流山児の批判に対する自己正当化という側面もあるといえよう。ニュータイプを巡る議論は、作品を一つの完成されたテクストと考え、不変のテクストを基に議論を膨らませていく、というものでは必ずしもなかった。今、行われている議論に対して、作中で使われた概念や描写を正当化すべく、後から作品の設定や物語内容を整備していくという逆転現象も見られた。「（己の）精神のすみずみまで、判る人」というニュータイプの最も基本的な定義すら、富野はファンの言葉に依拠している。『ガンダム』放映後のファンの盛り上がりと、それに伴う議論の白熱によって、富野のニュータイプ論は事後的に整備されていったのである。

３－１．『闘将ダイモス』におけるロボットアニメと人間ドラマを結びつける試み

しかしながら、富野が『ガンダム』で人間ドラマを描くことに執着していたことは一つの事実として認められる。そして、ニュータイプが製作のどの段階で思いついたものであるにしろ、それが最終的に作品の鍵概念になった以上、ニュータイプが人間関係によって作り出される人間ドラマと結びつけられるのには、相応の必然性があるといえよう。その意味で、富野の『演出ノォト』は、けっして後付けの理屈ではない。

ロボットアニメにおいて、主人公が勝ち続ける理由と人間ドラマが結びつくことの意義は大きい。『ガンダム』以前のロボットアニメでは、主人公が勝ち続ける理由はロボットによって作り出されていた。しかし、戦闘用の巨大ロボットと人間ドラマは相性が良いとは言い難いものであった。単純問題として、巨大ロボットが敵と戦い始めれば、その間は、人間ドラマは止まってしまうのであり、人間ドラマが行われている間は、人間に比して巨大すぎるロボットは画面に登場することができないのである。

『ガンダム』以前にロボットアニメで人間ドラマを描くことに挑戦した監督として、長浜忠男をあげられる。長浜は、ロボットとドラマの相性の悪さに直面した監督の一人であった。長浜が総監督を勤めた『闘将ダイモス』では、ロボットと人間ドラマの間に相克関係が生じていたことを、企画の飯島敬が証言している。

> 男女の愛を扱い、実作業を進めていくうちに、スポンサーには悪いけど、ロボットが邪魔だなあという声が高まった。それはうなずける意見ではあるが、ロボットの出ないロボットものはありえない。

---

[591] 富野喜幸、前掲書、p.193。

そこを、長浜さんをはじめ、五武、辻、田口さん達が苦心に苦心のすえ、構成を立ててはこわし、立ててはこわして、結果的には、御存知のような筋立てになったのである。[592]

『闘将ダイモス』は、地球を守るロボット、ダイモスの操縦者、竜崎一矢と、地球侵略軍司令官リヒテルの妹エリカの恋愛を描くロボットアニメ版『ロミオとジュリエット』である。だが、敵味方に分かれて戦う人々の間で平和を求めて苦悶するカップルの物語に、人を「戦い」のための魔神に変身させるロボットを絡ませることは難しい。ダイモスの「戦い」をエンターテイメントとして痛快に描けば、「戦い」も楽しいものとなり、二人の苦しみは説得力の欠いたものになってしまうであろう。だが、ロボットアニメは、ロボットの「戦い」を「カッコよく」描くことを目的としたアニメなのである。

この問題を、『ダイモス』は、主人公が平和のために戦う戦士であることを強調することで解決しようとする。『ダイモス』は、地球人対宇宙人という敵味方の対立軸を超えるものとして、平和を愛する人々対「戦い」を望む人々という対立を設定した。宇宙人側の平和対戦争の対立は、エリカとその兄リヒテルの対立によって示された。一方、地球人側の対立は、一矢と地球防衛長官、三輪防人の対立によって示される。徳間書店の『ダイモス』を特集したムックは、三輪というキャラクターの必要性について次のように解説する。

愛の物語り(ママ)と戦いを両立させることはなかなかむずかしい。特に一矢にとって、愛するエリカと、戦う相手のバーム星人（筆者註：地球を侵略する宇宙人のこと）がまったく違うということをわけるのに苦労した。

そこで、地球側にも三輪防衛長官という戦いにしか解決をみいだせない人物をおき、この三輪長官との対比によって、平和を愛する人々を浮かび上がらせた。[593]

三輪は勝利のみがバーム星人の地球侵略から地球を守る唯一の手段であるとし、徹底抗戦を訴えた。しかし、彼にはバーム星人の科学力に対抗するだけの知恵も力もなかった。彼は戦う度に惨敗を喫し、一矢のダイモスに助けを求める。彼の主張する強硬論が実現されるのは、相手が武器を持たない人々の時だけであった。彼は自分の意見に賛成しない地球人を非国民と罵って弾圧し、無抵抗な捕虜やバーム星人の平和主義者たちに銃を向けた。彼の暴力は、地球とバーム星人の和解を妨げるだけの役割しか果たさなかった。

『ダイモス』では、敵であるバーム星人とも話し合いをし、共に平和を模索しようという、理想主義的な一矢の主張が実は現実的であり、敵であるバーム星人を打倒せよという現実主義的に見える三輪の主張が空想的なものであった。そして、理想主義的な主張を、現実的なものとして語ることを可能にする力として巨大ロボット、ダイモスが設定された。

---

592 「情熱をこめた製作者たち」『ロマンアルバム２０　闘将ダイモス』徳間書店、1980 年、p.84。

593 「注釈つき企画書」『ロマンアルバム２０　闘将ダイモス』徳間書店、1980 年、p.48。

ストーリーは、国連の主導権が軍事力でバーム星人に対抗しようとする大国から、バーム星人の平和運動家と協力関係を築くことで戦争を終結させようと考える小国たちの同盟に移ったことで好転し始める。しかし、その転換時には、軍事力を持っているはずの大国には、バーム星人に力で対抗できるだけの実力が無く、軍事力を持たない小国の同盟にはその力があるという逆転現象が、ダイモスというロボットの存在によって発生していたのである。

侵略者たちを打ち砕き、侵略に反対する平和運動家に助けの手を差し伸べる一矢と、侵略者たちからは逃げまどうくせに、武器を持たない平和運動家には容赦ない攻撃を加える三輪のコントラストにより、戦闘用であるはずのダイモスは、戦い続ける魔神ではなく、平和の象徴となった。つまり、戦闘用のロボットが平和の象徴となることによって、ダイモスの「戦い」を描くことが、二人の恋人による平和の模索を描くことになるという「筋立て」が可能になったのである。[594]

しかし、この『ダイモス』の試みは、必ずしも視聴者に理解されたわけではない。エリカの兄リヒテルは、最終回で地球人を大量虐殺した責任を取り自死する。美形の敵役として人気のあったリヒテルの死に対するファンから抗議に、長浜は次のように答えている。

> 「せっかく改心したのになぜリヒテルは自殺したの」「あの死は無意味な死だ」というお便りをいただきました。
>
> はたしてリヒテルの死は無意味だったでしょうか？
>
> 一矢の決死の行動に地球人の真心を見たリヒテルは、身をなげだして小バーム[595]を救いました。そしてそののちの彼の心を占めたのは、それまで自分が地球人へしてきたしうちです。彼が地球人を虫ケラだと思っていたときは、問題にもならなかったことですが、いまは違います。彼は数千万の地球人を殺した罪の大きさに、胸を押し潰されそうになります。あのリヒテルが、このことに気

---

594 ダイモスが平和の象徴となりえた要因の一つには、ダイモスが現実の兵器体系から遊離した「リアル」ではないロボットだったこともあるだろう。ダイモスは、空手家である主人公のために作られた空手ロボで、軍事兵器としての色あいが薄いロボットであった。ダイモスの操縦は、主人公とロボットをケーブルでつなぎ、主人公が行う空手の動きをロボットがそのままトレースするという方法で行われた。そのことによって、ダイモスは、主人公の身体能力を拡張したものであることが明確に示された。身体能力の拡大は、容易に精神の拡大と混同される。ダイモスの振り付けを殺陣師が行い、その空手アクションが当時のロボットアニメとしてはひじょうに洗練されたものであったことも、平和の象徴というイメージ作りに貢献したといえよう。

595 バーム星人が住む人工天体のこと。バーム星人の故郷バーム星は爆発によって消滅し、バーム星人は人工天体「小バーム」を作って脱出した。放浪するバーム星人たちはバーム星によく似た星、地球を発見し、地球人に支援を請う。ところが、そのための会談の席でバーム星の最高指導者が毒殺される。この事件のために、バーム星人は地球人との平和共存という当初の方針を放棄、地球を支配して第二のバーム星とし、地球人はバーム星人の奴隷にする、という強硬策を採用する。リヒテルは毒殺された最高指導者の息子であり、地球侵略の最先鋒であった。

づいてくれたことに感動してほしいのに。そしてそれが一矢とエリカの人種を超えた愛に端を発していることに思いをはせてほしいのに。彼は、自分で自分を裁き、死刑の判決をくだしました。わたくしは彼の死を自殺とは思っていません。又、「リヒテルは、バーム星の指導者として地球人と協力していくべきだ」という人もいましたが、それはリヒテル中心に考えすぎた人ではないでしょうか。親兄弟を殺された人々にとって、リヒテルは裁かれるべき存在であり、新しい指導者は、反戦、平和運動にたずさわった人々の中から選ばれるのが当然です。一キャラにかたよるあまり、作品全体が見えなくなるのは残念です。ダイモスは、リヒテルの生き方だけでなく、もっといろいろなことを描いたつもりです。[596]

長浜がリヒテルの死を彼なりの戦争責任の取り方だった、と考えているのに対し、リヒテルのファンは、その意図をつかむことができず、リヒテルは死ぬ必要も無いのに死んだと考えた。そのことは、リヒテルのファンにとって、戦争を推進する人々と平和を愛する人々の対立がそれほど重要なことではなかったことを示している。作中では、リヒテルの残虐行為はかなり念入りに描かれ、親兄弟をバーム星人に殺された者たちの怒りや哀しみも語られた。いつまでたっても終わらない戦争に苦しみ、リヒテルに対し怨嗟の声をあげる者は、リヒテルの配下の中にすらいたのである。しかし、リヒテルのファンにとってのリヒテルは、平和の敵ではなく、あくまでも高潔な貴公子だったのである。

長浜とリヒテルのファンの間にある断絶は、両者の世代の違いによって発生した可能性も考えられる。敵国人の女性であるエリカに拷問を加え、一矢を非国民と罵る三輪は、明らかに旧帝国軍人のカリカチュアであり、そこには、1932 年生まれの長浜が持つ戦争のイメージが反映されているといえよう。そして、いさぎよく戦争責任をとって自決するリヒテルの姿は、長浜が考える戦争指導者たちのあるべき姿だと考えられる。平岡は『ヤマト』を、戦争を知る世代が作った「敗戦国の SF」だとしたが、『ヤマト』とは方向性が違うものの、『ダイモス』もまた「敗戦国の SF」であった。『ヤマト』が「戦争という大範疇と結婚（古代進と森雪の）という市民的幸福の調和」を「妻の死によって」描いたのに対し、『ダイモス』は、「戦争という大範疇と結婚（一矢とエリカの）という市民的幸福の調和」を戦争の全責任を背負った戦争犯罪者の自決によって実現させたのである。しかし、「無戦国」で生まれ育った 70 年代末のアニメファンにとっては、自分の罪を自ら裁くことによって、後に残った者の幸せを願うという戦争犯罪者の姿は、理解できないものだったのである。

ロボットアニメでロミオとジュリエットを実現させ、戦争責任の問題にまで足を踏み込んだ『ダイモス』は、ロボットアニメにおける人間ドラマ追求の一頂点と言うにふさわしい作品といえよう。しかし、人間ドラマとロボットを結びつけるという難題を、敵・味方の区別を超える形で「平和を愛する人々を浮かび上がらせる」ことで解決するという方法が後の作品に受けつがれることは基本的にはなかったのである。

---

[596] 「情熱をこめた製作者たち」『ロマンアルバム２０　闘将ダイモス』徳間書店、1980 年、p.84。

それに対し、『ガンダム』のオカルティックなもので、主人公が戦闘で勝ち続ける理由と、理想のコミュニケーションを実現する力を同一化させるという方法は、後の「リアル」志向のロボットアニメに受けつがれていくことになる。これらの作品では、主人公たちが持つオカルティックな力は、ロボットを駆使して敵を倒す力であると同時に、未来を切り拓く可能性でもあるとされる。その系譜は、90 年代アニメブームを代表する作品『新世紀エヴァンゲリオン』において一つの頂点に達することになる。

長浜の手によるロボットアニメは、富野の『ガンダム』との比較において批判的に語られることもあった。しかし、今日では、むしろ、両者の共通点が強調され、長浜の作品があったからこそ、『ガンダム』も出現しえたとする論者の方が多くなっている。アニメ評論家の氷川竜介は次のように語る。

> ことに『ガンダム』本放送の頃、富野監督を持ち上げるあまり具体的な検証なしに、「長浜さんの演出はクサイ」「オーバー過ぎてギャグみたいだ」「ワンパターンで古い」と劣ったものと決め付け、低く評価する風潮は厳然としてあった。長浜監督が 81 年に志半ばで病死したため、巨大ロボットものの第一人者は富野監督というイメージができてしまったことも、過小評価に影響している。
>
> しかし、長浜監督が拓いたものがあってこその『ガンダム』という方が正確なのである。それが歴史的な認識というものだ。後から出たものの改良点、優位性をもって過去の作品を劣ったものと決めつけるのはおかしい。そもそも監督の演出に対して、優劣がつけられるほど我々は何を知っているというのだろうか?「監督の個性」を云々できるほど、監督が何をやっているか我々は把握しているのだろうか?[597]

氷川は、長浜から富野が受けた影響として、「作品を通して一貫したドラマの流れを創ること」「敵・味方の差異を越えた人間描写」「美形キャラの採用」の三つを上げている。そして、この三つは連動したものだとする。

> 美形キャラを主眼においたとき、問題になったのは、美形キャラの所属する敵側の設定だった。
>
> それまでの作品では悪というものは一面的な価値観を持つ存在に過ぎなかった。例えば「地球を征服する」と言った場合にも、武力の行使そのもの以前にあるもの、なぜ征服しなければならないのかという理念や目的意識、いったい何をどうやって支配するのかという具体的な方法論は実にあいまいだった。主人公側の持つ秘密のエネルギーの争奪戦、あるいは単に主役ロボを打ち倒すことが世界征服の早道だと言うことで戦いを挑んでくる、といった強引な設定が長浜作品も含めて実に多かった。
>
> いったい敵とは何なのだろうか? 同じ人類、あるいはそれに類するものであれば、種族民族があり、社会と文化があるはずだ。現実世界では、同じ人間同士であってもメンタリティの微妙な差

---

597 氷川竜介「長浜忠夫がもたらしたもの」参照年月日：2004 年 4 月 29 日 http://hikawa.cocolog-nifty.com/hyoron/2006/11/post_878c.html。

異が軋轢になって戦争となる。ではその差とは何なのか？　それを図式化して描くことで、この世の中に本当にある人為的な苦しみや災いの根元に迫れるのではないか。いま青年たちがアニメを見ているなら、そこまで踏み込んでこそ、見ごたえのある大河ドラマになろうし、この大テーマがあってこそ、美形キャラは作品を最後まで支える軸になる。[598]

『ダイモス』のリヒテルは、長浜の「美形キャラ」を軸にして、敵味方を越えた大河ドラマを組み立てる手法の集大成といえる存在であった。だが、長浜の三つの方針は、人間ドラマ実現の方法論ではあると同時に、ロボットアニメというジャンルに対する挑戦とでもいうべきものでもあった。それは、下手すれば、ロボットアニメという枠組みを破壊しかねないものだった。「この世の中に本当にある人為的な苦しみや災いの根元」を明らかにすることは、主人公が乗るロボットもまた、人々に苦しみと災いをもたらす兵器の一つであることを明らかにしてしまう危険性を持つ。それは、ロボットの痛快な活躍を描くというロボットアニメの目的を根本から否定しかねない。もし、ロボットアニメの枠組みを維持することだけが目的ならば、人間ドラマなど最初から描かず、善対悪の図式でひたすらロボットの格闘戦を描き続けることこそが、一番の良策であるだろう。

長浜のロボットアニメは、ロボットアニメの一つの到達点を示すものだった。だが、それは、同時にロボットアニメの限界を示すものでもあった。富野のニュータイプは、その限界を越えるための解答となるべく作り出された概念であった。

３－２．「戦士」の「悲しいタイプ」からニュータイプへの進化

主人公を中心とした人間ドラマと、ロボットの戦いぶりをエンターテイメントとして描くアクション部分の対立という問題は、ストーリー上では、主人公は平和を志向しているにも関わらず、彼の能力は戦争によって初めて発揮されるものであり、彼の居場所は戦場にしかない、という矛盾として現われる。『ガンダム』は、企画段階からその矛盾を認識していた。企画書は、主人公たちを「戦士」であるとしている。「戦士」は、自由のために戦う存在でありながら、彼が理想とする自由な社会が達成されてしまうと、その能力を発揮する場と存在意義の両方を失ってしまう「悲しいタイプ」であると定義された。

ニュータイプは、この「戦士」の延長線上にある存在である。なぜなら、ニュータイプの能力もまた、戦争という極限状態で発揮される、理想の未来社会を実現する力だからである。しかし、ニュータイプは「悲しいタイプ」ではない。なぜなら、戦争の後に実現される理想の社会は、思惟と思惟とを直接結びつけることができるニュータイプたちだけに可能な、誤解無きコミュニケーションによって平和が維持される社会だからである。ニュータイプは「戦士」の限界を脱却した「戦士」たちなのである。

『ガンダム』の放映後、『ガンダム』の音楽や音声を再編集したドラマ CD が発売された。

---

598 同書。

『演出ノォト』に先行して発表されたこのドラマ CD に富野が書いたライナーは、『演出ノォト』の内容を予告したものといえる。そこで富野はニュータイプの力が戦闘能力であることを認めつつも、そこで終らないのがニュータイプであるとする。

> アムロたちは多くの人々に接し、戦いをくぐりぬけた。一応の戦争の終結はみたらしい。しかし、歴史に学ぶまでもなく、現在の人類は、戦争を終焉させるに至っていない。それは、ジオン共和国と地球連邦政府にあっても同じであろう。
>
> スーパーマンが、超能力者が、ニュータイプなのか？　所詮は、戦闘要員としての能力が拡大したエスパーが、ニュータイプなのではないのだろうか？　と、私自身も思う。しかし、そうであっては欲しくないという願望がニュータイプという概念を発生させた。
>
> また、言葉を変えて、その素養がない人は、ニュータイプになることができないのか？　素養さえあれば、何の努力もせずにニュータイプとして革新が迎えられるのか？　そう思いたくはない。そうだろう？　そう思ったら、我々一般の凡俗たるもの、絶望的に悲惨である。
>
> アムロとて、戦争に身を投じなければニュータイプへの覚醒はあり得なかったと、私たちスタッフは考えている。では、ララァはどうなのか？　彼女は、異常種であったかも知れぬ。だから、死にゆく運命にあったのではないのか？　と、私たちは決定したのだ。
>
> シャア？　彼こそ、己をたかめるために必死に己の能力を鍛え、体験を重ねたのではないだろうか？　私たちは、そう期待したい。それらの人々は、今、戦後の空間の中、再び、自らの生活を築くために努力を重ねていることだろう。
>
> では、死に行った人々は、何なのだろう？　私たちは己自身の問題としてとらえた時に、自分だけは死に行くキャラクターにはなりたくないものだと、率直に思う。しかし、思いおこしてみよう。人類は、そう願望する人々を何千、何億と殺してきたのだ。
>
> だから、現在以後の私たちの創る歴史は、そうであってはならないと、願望する。それは、一人、私たちだけの願いではないはずだ。にもかかわらず、世界のニュースを見てごらんなさい。私たちの住む日本は恐ろしいほどに平和である。狭すぎる国土でありながら、一億を越す人々の生活が営まれているのだ。しかし、これが永久に続くのであろうか？　重ねていおう。世界のニュースをごらんなさいと。[599]

ニュータイプを戦闘能力としながら、それが戦闘能力を超越する概念であるべきだとするものは、人が持つ平和への願望であると説明される。誰もが自由と平和を望んでいるにも関わらず、現実の世界では戦争が繰り返されている。自由と平和を実現するニュータイプが、「戦い」の中から生まれるという矛盾は、「戦い」だらけの現実の中から、その現実を乗り超えるための力が生まれることが望まれた結果だとされるのである。

『ガンダム』の世界では、平和は「戦い」を否定することによって実現されるのではな

---

[599] 富野善幸「道を拓く」『ガンダムの現場から』キネマ旬報社、2000 年、p.91。

い。「戦士」による「戦い」が繰りかえされることによって、ニュータイプの力が目覚め、その力を人々が共有することによって「平和」が実現されるのである。かくして、自由と平和を獲得するための努力＝ニュータイプへと至る努力は、「戦争に身を投じること」と同一視される。その同一視の結果、本質的に「戦士」となりえない女性であるララァは「異常種」とされ、歴戦の勇者であるシャアこそが、ニュータイプに至るための努力を重ねた人間だと見なされるのである。

ララァが第 40 話で初陣した時、ジオン軍のベテランパイロットたちは、「我々、凡俗などは」と言って「戦い」を放棄してしまった。富野が考える自分の位置づけは、ベテランパイロットたちと同じ「凡俗」である。それゆえ、ベテランパイロットたちと同様に、富野もまた、彼女のことを「異常種」とみなしたのである。だが、ベテランパイロットたちが行った「戦い」の放棄は、肯定されえない行為である。富野は、自分たちスタッフが最も好意を持っている人物としてランバ・ラルをあげる。

> 私たちスタッフの総評として一人の人物に大変好意を抱いていると告白しよう。ランバ・ラル。あの愚直な男。あの強さとやさしさ。そして、私たちは、アムロに判って欲しい人物として全力を傾けて描いた。ハモンをひきつれたあの男の型の中に、私たちは敬愛の念さえも抱くのだ。彼が現在の我々の良き凡俗の代表ならば、彼を通してニュータイプへの覚醒が開かれたのではないかと思いたい。
>
> 道は、導かれ拓かれなければならない。以後は、私たちがあらためて、視聴者諸兄姉と共に考え、ニュータイプへの道を拓かねばならないのではないかと思う。それは、求めの心ではなく、与え、拓く心だと思う。諸君らの健闘と、深い洞察力を期待したい。[600]

作中、ランバ・ラルは部下に慕われ、ハモンに愛される人格者であり、そして、有能な男であった。しかし、その有能さはあくまでも現場レヴェルのものでしかなかった。彼はジオン公国の首脳部の一人、ドズル・ザビの命令でアムロたちをつけねらった。その過程で、彼はドズル・ザビの対立派閥に属する指揮官マ・クベの秘密基地の実態を知る。ランバ・ラルの存在が邪魔になったマ・クベは彼の補給を断ってしまう。しかし、彼は、補給物資の不足が政治的理由によるものとは気がつかない。連邦軍に補給部隊がやられてしまったというマ・クベの部下の説明を真に受けた彼は、乏しい物資で攻撃を続けようとして無茶をし、そして戦死する。彼は、現場指揮官としては優秀であったが、戦争につきまとう政治を理解する能力を持っていない。マ・クベの部下は、ランバ・ラルのことを「いくさバカ」と評する。彼は戦場のことしか知らない純粋な「戦士」であった。[601]

---

600 同書、p.93。

601 「いくさバカ」に高い評価が与える傾向は、『ガンダム』だけのものではない。日本のマンガ・アニメには、腐敗した後方指揮官に立派な現場というイメージが繰り返し登場する。その理由の一つに、第二次世界大戦の敗戦があげられるであろう。現場の兵士は優秀だったが指揮官は無能であった、という評価が日本軍に対して定着しており、この評価が、

つまり、課せられた「戦い」を放棄することなく戦いぬき、己が純粋な「戦士」であることを貫き通すこと、それが、「凡俗」がニュータイプへと至る道筋だとされたのである。この結論は、「戦い」を題材とするマンガ・アニメにとって理想的なものだといえよう。戦争は悪く、平和が正しいという社会的良識を維持しつつ、主人公たちが「戦い」を繰り返し続けることを肯定できるからである。

この結論の成立下では、「戦い」を描くことは、人がニュータイプへと至る道筋を描くことと同義になる。そして、ニュータイプが、人と人との理想のコミュニケーションを実現する力である以上、主人公がニュータイプに至る道筋を描くことは、主人公を中心とした人間ドラマを描くことと同義とみなされる。ここに「戦い」を描くことと、人間ドラマを描くことは完全に一致することになる。

３－３．ロボットによって実現される「悲しいタイプ」からの解放

富野が持つ「悲しいタイプ」の概念はロボットアニメ独自のものではない。自由と平和のために戦いながら、「自由を得た文明」が実現されてしまうと、自分の居場所を失ってしまうという「戦士」のイメージは、サイボーグたちが持つ自己否定性と通じるものである。サイボーグたちは心では平和を願っていても、その能力が発揮される場は常に戦場であった。「戦い」が終われば、その機械の身体は何の役にも立たないものになってしまう。『超銀河伝説』の００４は、その悲しさを体現したキャラクターだといえよう。リイド社のムックには次のように書かれている。

> 歩く殺人機械００４にとって、戦いは唯一彼の存在理由を支えているものである。故に、彼は自分では平和を望んでいながらも、戦っている時が最も生き生きして見える。[602]

『超銀河伝説』で、このような００４の姿が観客にわかるように描かれていたとは言いがたい。この００４のイメージは、それまでに作られた「００９」シリーズの蓄積によって作り出されたものであり、そのイメージを共有した上でファンは『超銀河伝説』を見ていたのである。

つまり、『ガンダム』登場以前に、「悲しいタイプ」は、すでにキャラクターの類型として確立していたのである。しかし、ロボットアニメは、サイボーグマンガと違い、その自己否定性を徹底することが基本的にない。『ガンダム』の場合、登場人物たちには、「戦士」からニュータイプへと進化する可能性、という希望が与えられていた。ニュータイプたちは、自分たちが「人類の革新」であることを信じている。しかし、人間本来の身体を失ってしまっているサイボーグたちにそのような信仰はありえない。彼らは逆に、自分たちの

マンガ・アニメの軍人像にも影響を与えていると考えられる。

602 「キャラクター紹介」『サイボーグ００９　超銀河伝説』リイド社、1981 年、p.20。

ような人間がこれ以上増えないことを願いながら、戦っているのである。

日本のマンガ・アニメにおいて、「戦い」こそが理想のコミュニケーションを実現する、という主張によって「戦い」を肯定してきたのは、登場人物たちが自然の肉体をもって戦う格闘マンガである。格闘マンガは、「戦い」の場でこそ人間のあるべき姿が発現されるとし、格闘家が純粋な「戦士」であることを、羨望の対象として描く。

「戦士」であることが、現代人にとって羨望の対象になりうるということは、逆に言えば、多くの現代人が「戦士」ではないということを意味している。格闘マンガの世界は、富野が言うところの「自由を得た文明」であり、人々は「戦士」たることを放棄して生きている。その代わりに、格闘マンガは、格闘技の試合の場を文明社会における「戦士」が存在しうる場として設定する。この擬似的な戦場で「戦い」が繰り返されることにより、「戦士」の精神は継承される。『あしたのジョー』のジョーは、「悲しいタイプ」としての側面を強く持つ格闘家であった。彼はボクシングのリング以外の場所で生きていくことができなかった。そして、最期に自分のグローブを葉子に託した。彼の精神は、女である葉子によって受けつがれたのである。もし、ジョーが「悲しいタイプ」であるとするならば、陸奥九十九や範馬刃牙はニュータイプである。彼らが戦場で拳を交える時、戦っている二人の思惟は直接的に結びつけられる。そこで行われるコミュニケーションに誤解が発生することはない。そして、通じあった意志と考え方が重なりあることで生じる「思考の相乗効果」によって格闘マンガの奇跡は発生する。

ロボットアニメにおける身体のあり方は、基本的には格闘マンガの論理と親和性が高い。自分の身体をメディアによって拡大する巨大ロボットのあり方は、自分の身体に対する否定的な視点には発展しづらいものである。だが、巨大ロボットは科学によって作りだされた乗り物である、という設定は、格闘マンガにはありえない様々な拡張可能性をロボットアニメに与える。ロボットは飛行機や戦車と重ねあわされることによって戦記マンガ的なミリタリー趣味への傾斜を可能にする。あるいは、科学に根拠を持つギミックであることを強調することで SF の文脈を取り込み、スペースオペラへと発展する。ロボットが機械で出来ているということをもって、格闘マンガとは真逆なサイボーグマンガの論理を取り込むこともけっして不可能ではないのである。

しかし、ロボットアニメと格闘マンガの最大の相違は、ロボットアニメの主人公たちが、ロボットから降りるという行為によって「戦い」のために作られた身体をいつでも放棄できるのに対し、格闘マンガの主人公たちは、自分の身体を放棄することができない、ということにある。「戦い」のために身体を鍛えることを肯定することは、「戦い」を肯定する論理から自分が逃れられなくなる危険性を常に伴うものである。格闘マンガの主人公たちは、「戦い」こそが人間の本質であると主張し、自身を平和という社会的良識に対するアンチテーゼに位置づけるが、それは、そう主張しなくては、彼らは自分を肯定することができない、という事情もあったのである。それに対し、ロボットアニメの主人公たちは、「戦い」が終れば、ロボットから降りることによって、いつでも平和を愛する人間に戻ること

ができた。このロボットアニメの特質は、機械の体を捨てることができないサイボーグマンガの主人公たちとの相違点でもある。

『機動戦士ガンダム』の最終回では、アムロが乗るガンダムは、シャアが操縦するモビルスーツ、ジオングと相討ちになり破壊される。アムロはガンダムのコクピットであり脱出用の飛行機も兼ねているコアファイターから、ジオン軍との「戦い」で窮地に陥っている仲間たちに、ニュータイプの力を用いて脱出ルートを指示する。この脱出に際して、ニュータイプとして最も強力な力を発揮したのは、ホワイトベースに身を寄せていた戦災孤児であるカツ、レツ、キッカの三人であった。ケイブン社の百科事典では、『ガンダム』のラストシーンは次のように描かれる。

> その頃アムロは１人でガンダムに戻り、コアファイターのコックピットにもぐりこむ。
> そしてララァの声にはげまされ、皆をホワイトベースへと導いていくのだった。
> セイラが、ブライトが、フラウが、カイが、そしてハヤトがどこからともなく聞こえてくるアムロの声に、無事に艦のランチ（筆者註：艦に乗せられる大型のボートのこと）にたどりつく。ランチがア・バオア・クー（筆者註：ジオン軍の大要塞。アムロたちはこの要塞を攻撃していた。）を脱出すると同時に、ホワイトベースは炎に包まれていった。大爆発の続く艦に、ブライトたちは敬礼を送る。
> だが、ランチにアムロの姿はなかった。セイラにもミライ（筆者註：この二人にはニュータイプの素質がある）にもアムロの気配をつかむことはできなかった。人がそんなに便利になれるわけない……。セイラは涙を流す。
> その時だった。それまで黙っていたカツ、レツ、キッカがはしゃぐように指示を出し始めた。アムロの心を見つけたのだ！　この子たちこそニュータイプだったのだ。爆発の中から出てきたコアファイターには、アムロの姿があった。
> アムロをむかえる仲間たち。アムロは艇を飛び出して行く。
> 宇宙暦００８０、地球連邦政府とジオン共和国の間に、終戦協定が結ばれた。[603]

アムロと彼の仲間たちが十代後半であったのに対し、カツは 8 歳、レツは 6 歳、キッカは 4 歳であった。『ガンダム』の登場人物の中でも最も若い彼らの力は、敵を倒すためではなく、アムロを救うために使われた。それは、彼らの体現するニュータイプの力が、人を殺すためにではなく、人を救うためのものであることを示すものであり、そして、ニュータイプによる平和な新時代は、新しい世代によって実現されることの予言であった。戦争の終結はひとまずのものに過ぎない。しかし、ガンダムというロボットの破壊とホワイトベースの爆発は、「戦い」の終わりとそれに伴う「戦士」の死を表現するものであった。つまり、「戦士」の「悲しいタイプ」という側面は、壊れゆくロボットによって担われたのである。そして、後に引き継がれるべき「戦士」の精神は、生き残った人間たちによって担

---

[603] 「フォト･ストーリー」『機動戦士　ガンダム大百科』勁文社、1981 年、p.207。

われる。この結末は、ロボットアニメの主人公たちが、その身体と心を、ロボットと操縦者という二つに分離することができるからこそ可能になったものであった。

ロボットが人間に戦うことを可能にする身体を与え、人間がロボットに心を与えるというロボットアニメの原則は、乗り込み操縦型という新たなロボットの提案が行われた『マジンガーＺ』の時に成立したものである。そして、その原則は、『ガンダム』にも引き継がれ、「戦い」の繰り返しの向こうに理想の未来が実現される可能性を作中で表現するために活用されたのである。

３－４．『ガンダム』における「初原的な種の観念」の実際

人間の代わりに、人の形をした物が死に、それと共に主人公たちの戦争からの解放が描かれるという結末は、罪や穢れを背負わせた形代を燃やしたり川に流したりすることで災厄を払う呪術と同種のものだといえよう。「リアル」志向のロボットアニメの結末が結果的に呪術となったことは、『ガンダム』が、「戦い」の繰り返しから平和に至る道筋を「科学的リアリズム」に基づく形で示すことができず、結局はオカルト的な夢想に頼らざるを得なかったことを意味していた。それは、必ずしも富野の本意ではなかったろうし、そして何より、この結末では、「死に行く男と戦士の精神を伝える女」という「初源的な種の観念」を描くという企画書段階の目的が満たされなかった。

富野が「死に行く男と戦士の精神を伝える女」というモチーフに拘り続けたことは、当時の発言からも推測できる。TV 版終了後の議論によって、その拘りはより強いものとなった可能性もあるであろう。TV 版そのものは視聴率、及び、玩具の売り上げで苦戦し、中途で打ち切りになった。しかし、その後の人気の盛り上がりにより、映画版三部作が作られることになる。そして、「死に行く男と戦士の精神を伝える女」というモチーフは、映画版に引き継がれることになった。氷川竜介は、『機動戦士ガンダムⅡ　哀・戦士』の主題歌として、富野が井荻麟のペンネームで作詞した『哀　戦士』は、そのことを示すものだと指摘する。[604]

哀　戦士

作詞：井荻麟（富野由悠季）　作曲：井上大輔

哀　ふるえる哀
それは　別れ唄
ひろう骨も　燃えつきて
ぬれる肌も　土にかえる

[604] 氷川竜介「新企画ガンボーイ　企画メモ　⑧～⑩解説」『ガンダムの現場から』キネマ旬報社、2000 年、p.16。

荒野をはしる　死神の列
黒くゆがんで　真赤に燃える

哀　生命の哀
血の色は　大地にすてて
新たな　時をひらくか
生き残る　哀　戦士たち
荒野をはしる　死神の列
黒くゆがんで　真赤に燃える

死にゆく男たちは
守るべき女たちに
死にゆく女たちは
愛する男たちへ

何を賭けるのか　何を残すのか
I pray. pray to bring near the New Day

哀　かなしみの哀
いまは　残るだけ
名を知らぬ　戦士を討ち
生きのびて　血へど吐く
疾風のごとき　死神の列
あらがう術は　わが手にはない

死にゆく男たちは
守るべき女たちに
死にゆく女たちは
愛する男たちへ

戦う男たちは
故郷の女たちに
戦う女たちは
信じる男たちに

何を賭けるのか　何を残すのか

I pray. pray to bring near the New Day

この詞は、「死に行く男と戦士の精神を伝える女」が『ガンダム』からはずすことの出来ないモチーフであると富野が考えていたことを示していた。だが、同時に、このモチーフが作品の中で具体化していく過程で、次第に初期の「初源的な種の観念」からずれていったことも示していた。この詞では、男だけではなく女も死んでおり、隷従を受け入れてでも生き残る女というものが存在していないのである。

『ガンダム』における女性の死亡率は高い。ハモン・ラルとイセリア・エッシャンバッハは、愛する男性がアムロに倒されてしまったため、アムロと刺し違えて仇をとろうとするが返り討ちにあう。マチルダ・アジャンとミハル・ラトキエは、逆に主人公たちを助けようとして命を落としてしまう。そして、ララァはシャアへの愛ゆえに、アムロとシャアの「戦い」に割って入り、命を落としてしまう。男であるアムロとシャアは生き残り、女であるララァが死んでしまったのである。

男が生き残り、女が死んでいってしまうという逆転現象は、ある種の必然性によって発生したものであった。『ガンダム』における人間ドラマが、アムロの視点から男と女の関係を描くことによって成立するものである以上、視点の持ち主であるアムロは生き残らざるを得ない。逆に、女たちは、アムロの視線の中に現れ、そして、消えていく存在となる。もちろん、ストーリーの最後にアムロが死ぬという結末も可能性としてはあった。小説版ではア・バオア・クーでの戦闘でアムロは死亡する。死の間際、アムロは、自分と恋人関係になっていたセイラ・マス、そして、幼なじみのフラウ・ボウに自分の思惟を飛ばす。フラウ・ボウはア・バオア・クーから遠く離れたルナツーにある地球連邦軍の基地でカツ、レツ、キッカの三人と共にアムロの帰りを待っていた。

> フラウ・ボウがベットから見上げるアムロのパイロット・スーツはかすかに光ってみえた。半透明に揺らめく影のようでありながら実在するアムロであった。
> “カツ・レツ・キッカ……どうしたんだい？　静かだね……”
> “チビちゃんのことはいい。時間がないのでしょう。アムロは自分のことだけを話して死んでいってしまうんでしょ？　もう会えないのでしょう？　だから……”
> “話すことなんてないよ。フラウ……君が見たかったから、来た。元気でいてくれるかどうか心配だった……よかった。熱が下がって……”
> （中略）
> “行か……行かないでアムロ。私、どうしたらいいの。アムロ、行かないで！”
> それはすでに声でもなければ思惟でもない。空虚の重なり合い。
> “大丈夫さ……君には三人のチビちゃんって宝があるから”
> アムロの最後の思惟の流れがフラウ・ボウを包んだ。[605]

---

605 富野由悠季『機動戦士ガンダムⅢ』角川書店、1987 年、p.233。

男であるアムロは死に、女であるフラウは生き残る。アムロはフラウの中に種を残してはいないが、その代わりにカツ、レツ、キッカという次世代を彼女に残している。小説版のアムロの最期は、「死に行く男と戦士の精神を伝える女」というモチーフにより忠実なものといえる。

アムロのニュータイプの力は、セイラとフラウの二人に個人的なメッセージを送るだけではなく、その空域全ての人々にあるメッセージを伝えた。

> 死に際にアムロが成したことはこれだけではなかった。一般的な概念として、アムロがララァとの接触によって得た人の思惟の飛躍（リープ）をも語ったのだ。
>
> それはこの空域にあるすべての人々に伝わるかどうかは問題ではなかった。１人の人が他者の思惟をいかに許容したのかを示すためにアムロの思惟はすべてを放出していた。
>
> しかし、不幸なことにそれは一瞬間の思惟の放出の中で成されたために、分類識別する能力がなければ――ニュータイプでなければ――ただの混濁の渦にしかきこえなかったことである。[606]

アムロの最期のメッセージは、ニュータイプの能力に目覚めつつある人々に、「思惟の飛躍（リープ）」によって人と人が判りあえる可能性があるということを教えた。そして、それと同時に、ジオン公国の総裁ギレン・ザビこそが全人類の自由を脅かす存在であり、戦争の元凶であることが伝えられたのである。人々は、共通の敵ギレンを倒すために連邦とジオンの境を越えて手を結びあう。さっきまで敵味方に分かれて戦っていた連邦軍の軍艦とジオン軍の軍艦が、ギレンを倒すために艦首を並べてジオン公国の首都に侵攻するというこの小説版の結末は、荒唐無稽なものであった。だが、この小説版で、ニュータイプは間違いなく所期の役割を達成したのである。

３－５．『機動戦士Ｚガンダム』によるロボットの再神秘化とニュータイプの挫折

しかし、『ガンダム』から七年後の世界を舞台にした続編『機動戦士Ｚガンダム』が製作された際に引き継がれたストーリーは、当然、小説版のものではなく、TV アニメ版のものであった。そして、男への愛のために死んでいく女たちというモチーフは、『Ｚガンダム』では、『ガンダム』以上に拡大された形で繰り返されることになった。最終回「宇宙を駆ける」[607]では、登場人物たちは次々と戦死していく。そして、主人公カミーユが、宿敵シロッコと対決した時、ニュータイプの力によってカミーユの周りに「戦い」で死んでいった女性たちの魂が次々と現れる。彼女たちの助力を受け、カミーユはシロッコに勝利する。

『機動戦士ガンダム』の段階では、ニュータイプはあくまでも精神的なものであり、物

---

606 同書、p.235。
607 第 50 話「宇宙を駆ける」演出・川瀬敏文、脚本・遠藤明吾。

理的な力にまで発展することはなかった。サイコミュ装置も、あくまでも、電波の代わりに機械を遠隔操縦するものであって、それ自体が破壊力を持つものではなかった。しかし、『機動戦士 Z ガンダム』では、主人公カミーユの導き役を果たしてきた女性エマ・シーンの乗るモビルスーツが敵の攻撃で破壊された時、カミーユの乗るＺガンダムは、操縦者の激昂と共に全身から光を発し、おそるべき力でエマを襲った敵を破壊する。瀕死のエマは、カミーユにその力で敵を倒せと言う。

エマ　カミーユ、私の命を吸って。
私の命を吸って。
そして、勝つのよ。
カミーユ　中尉･･･
エマ　私は見たの。Ｚガンダムは人の意志を吸い込んで自分の力にできるのよ。だから･･･
カミーユ　そんなこと･･･
エマ　できるのよ！
そして、戦いを終わらせるの。それをあなたがやるのよ。カミーユ・ビタン！
カミーユ　わかりました。エマ中尉。
エマ　たくさんの人があなたを見守っているわ。あなたは一人じゃない。
カミーユ　はい･･････エマさん！
エマ　さびしがることはなくてよ。
カミーユ　エマさん！

反応しないエマ

カミーユ　エマ中尉！

カミーユは、エマの言葉に従い、Ｚガンダムを駆りシロッコに立ち向かう。エマの「たくさんの人があなたを見守っているわ。あなたは一人じゃない。」との言葉通りに、フォウ[608]やロザミア[609]をはじめとする、これまでの「戦い」で散っていった女性たちの魂がカミーユの周りに現れ彼に助力する。彼女たちの助力を受けたＺガンダムは、シロッコには発

608 フォウ・ムラサメ。人工的にニュータイプを生み出す実験、強化人間の被験者となった少女。『Ｚガンダム』のヒロインとされる。強化人間は薬剤の多量投下と洗脳のために精神的に不安定になる。彼女とカミーユは互いに惹かれあう。しかし、フォウは洗脳されカミーユに襲いかかる。カミーユの呼びかけによって洗脳は解けるが、彼女は敵機に襲われたカミーユ庇い、盾となって死亡する。
609 ロザミア・バタム。強化人間にされた戦災孤児。洗脳によりカミーユを兄と思いこむ。複雑な洗脳を受けたことにより精神が崩壊してしまった彼女は、強大なモビルスーツに乗って暴走を開始する。カミーユはやむなく彼女を殺害する。

光しているように見える。

シロッコ　Ｚが、どうしたんだ。

発光するＺガンダム。

シロッコ　私の知らない武器が内臓されているのか？
カミーユ　わかるまい！
　　　　　　戦争を遊びにしているシロッコには、この俺の体を通して出る力が。
シロッコ　体を通して出る力？　そんなものが、モビルスーツを倒せるものか！
カミーユ　何！
フォウ　　カミーユ。その力を表現してくれるマシーンに乗っている。
ロザミア　Ｚガンダムね。
シロッコ　女の声？
カミーユ　まだ、抵抗するのなら！

Ｚガンダムの剣がシロッコの乗るジ・オの銃を砕く。
Ｚガンダムは飛行機の形態に変形する。

カミーユ　うおー
シロッコ　ジ・オ！　動け！　ジ・オ、何故動かん！

Ｚガンダムがジ・オに体当たりする。Ｚガンダムの機首がジ・オごとシロッコを貫く。

　カミーユとシロッコの関係は、絆を武器に戦う主人公と、その絆を理解することができない敵という、様々なマンガやアニメで反復されてきた構図を描く。他ジャンルの作品と違うのは、絆の力を表現するのが、主人公自身の肉体ではなくロボットであった、ということである。「リアルロボット」の概念の確立と共に、魔神からただの機械になったはずのロボットであるが、「ニュータイプの力を表現するマシーン」という位置づけを与えられたことによって、それは再び、主人公が勝ち続ける理由を作り出す、神秘の力に満ちた存在に回帰した。結果として、ニュータイプはロボットの復権を果たしたのである。
　しかし、この「戦い」でカミーユの精神は崩壊し、彼は発狂してしまう。矢吹ジョーが真っ白に燃え尽きてしまったように、カミーユもまた奇跡を起こした代償を支払わねばならなかった。ただし、人間の身体をもって絆を実現したジョーと違い、カミーユはＺガンダムというマシーンによって絆を実現した。そのため、限界を越えたがゆえに壊れてしまったのは、身体ではなく精神であった。富野は、カミーユの発狂は『Ｚガンダム』が現実

認識の物語であったことによる必然的な結果だと説明する。

> ―― カミーユ・ビダンについてですが、彼があの様になってしまった、と言う事についてですが･･･
>
> **富野** 『Ｚガンダム』という作品は僕にとっての現実認識のストーリーであったんです。それから考えていったら、彼はあの様になるしかなかった。これは番組を始める最初の時から考えていた事だったわけです。
>
> （中略）
>
> では、何故に現実認識の物語であると彼が崩壊するのか。つまり自分の限界を超えて、無理に力を得ようとカミーユがやっているわけで、限界を超えてしまっている彼に何も起こらないで済ませるわけにはいかなかった。と、そういう事です。[610]

『Ｚガンダム』では、「戦士」の肉体は生き残るがその精神は崩壊してしまう。また、「戦士」の精神を後世に伝えるはずの女たちも死んでしまう。この「初原的な種の観念」とはまったく正反対な結末が『Ｚガンダム』によって示された「現実」であった。それは、「戦士」たちによる「戦い」の繰り返しによって、人類の革新がなされ、自由と平和が実現された世界が到来するというニュータイプによる未来が、現状においては、ただの夢物語でしかないということを示すものであった。『ガンダム』では、すぐ次の世代に託されていたはずの希望が、『Ｚガンダム』では、いつになったら実現されるのか、わからないものになってしまったのである。だが、そのことは、「戦い」を題材とするマンガ・アニメにとっては好ましいことかもしれない。なぜなら、終わり無き「戦い」の繰り返しこそが、作品を生産し続ける上で必要なものだからである。

『Ｚガンダム』のラストは両義性を持っているといえよう。カミーユの示した超人的な力は、ニュータイプは、この宇宙に奇跡を起こすということを立証した。そのことによって、人はニュータイプに自分の夢を託して戦い続けることが可能になった。だが、奇跡を起こしたカミーユの発狂は、ニュータイプは、現在の我々に挫折を与えるものなのではないか、という疑念を生み出す。それは、ニュータイプが、人間とはそういうものであって欲しいという「願い」であるとは、言えないものになってしまったことを示していた。ニュータイプはここに一つの挫折を経験することになったのである。

---

[610] 富野由悠季「富野由悠季インタビュー」『RAPPORT DELUXE 12 機動戦士Ｚガンダム大事典』ラポート、1986 年、p.104。

５章３節　絆への渇望が生み出す物語類型

１．ロボットによる身体と精神の分離と再統合

ニュータイプの挫折は、ニュータイプもまた主人公を「戦い」へと駆り立てる原理の一つに過ぎなかったことの証であった。格闘マンガにおいて、男の間の絆は、主人公が勝ち続ける理由であると同時に戦い続ける理由でもあった。『超銀河伝説』の００４は、人間の体に戻ることができたにも関わらず、仲間たちとの絆を維持するために、全身が武器である機械の体に再びなることを望む。００４もまた、仲間たちとの絆のために、戦い続ける道を選んだのである。

ニュータイプは、主人公が勝ち続ける理由と絆を実現する力を結びつける概念であった。しかし、両者を結びつけることは、『ガンダム』以前の作品でも行われていたことであり、けっして新しいことではない。少年マンガの主人公たちは、絆の実現者であるからこそ、「戦い」に勝つことができるのであり、サイボーグマンガの主人公たちの機械の体は、主人公たちに戦闘能力を与えるものであった。だが、ニュータイプ以前の両者の結びつきは、概念化され、名づけられることがなかった。これらは、議論を拒み、論理を超越したものとして存在することで、主人公の勝利という奇跡を実現してきた。ニュータイプの新しさは、結びつきを一つの概念として取り出して議論の対象にしたこと、そして、奇跡を議論できるものにしたことにある。

それまで、名指しされることの無かったものが、概念として取り出され、考察の対象となった理由の一つは、『ガンダム』が SF の体裁をとっていたことにあるといえよう。有名な映画俳優にして武術家として知られるブルース・リーの「考えるんじゃない、感じるんだ」という言葉に示されるように、格闘技や武道は、論理的思考を拒絶する傾向がある。それは同時に議論を否定するものである。それに対し、SF は常に考えることを志向してきた。そして、SF には、精神的なものが力を生み出すという超能力の発想と、超能力に目覚めた人々が未来の担い手になるという歴史観が存在している。作品の設定上では、ニュータイプとエスパー（超能力者）は違うものとされてはいるが、超能力という発想がすでに普及していたことが、人々にニュータイプ論を受け入れさせる素地となったことは間違いがないところである。

そして、もう一つ重要なことは、『ガンダム』がロボットアニメであったことである。繰り返しになるが、乗り物は人間の身体を拡張するメディアである。しかし、それは人間の全てを総合的に拡大するものではない。自動車ならば、人間の身体が持つ様々な機能のうち、「走る」という機能だけを取り出し、それを極限にまで拡大したものである。乗り物による拡大には、その前段階に身体が持つ機能の解体が必要となる。

この原理は、乗り込み操縦型のロボットにもあてはまる。ロボットは人間の身体の「戦う」という機能を取り出したものである。ただし、「戦う」という行為は、走る、跳ぶなど

の身体が持つ様々な能力を総合することで実現されるものである。ロボットが人間の形をしていることもあり、ロボットは、自動車のように身体が持つある一つの機能だけを取り出したものではなく、身体の様々な機能を総合的に取り出したものと認識される。言いかえれば、ロボットは「戦い」に勝利し続ける主人公を、身体と精神とに解体し、その身体の部分を極限にまで拡大したものなのである。このような解体は、格闘マンガやサイボーグマンガではありえない。格闘マンガの自己肯定性は、戦うことを可能にする身体と理想の絆を実現する精神が常に一体であり、両者の間に境界が無いことによって生じるものである。サイボーグマンガの自己否定性は、彼らが機械の身体を捨てることができないことによって生じる。彼らの連帯感の基盤となる「サイボーグの哀しみ」は、彼らが機械の体を共有することによって生成するものである。戦うことを可能にする身体と理想の絆を実現する精神は、格闘マンガでも、サイボーグマンガでも常に一体である。

しかし、ロボットアニメでは、身体と精神は、ロボットと操縦者という形で明確に分離される。身体と精神を分離した上で、その身体を身長 18 メートルの「くろがねの城」へと拡大したのがマジンガーＺだったのである。ただし、「リアルロボット」以前のアニメ、及び、「スーパーロボット」では、その分離はまだ不完全な面があった。ロボットに神性が見いだされる時、そこには同時に精神性の存在も見いだされているからである。しかし、「リアルロボット」では、ロボットをただの機械であるとみなすため、ロボットに精神性の存在は認められず、身体と精神は完全に分離されることになる。そして、「リアルロボット」では、勝ち続ける理由はロボットにではなく、主人公に対して求められた。そのため、勝ち続ける理由は、身体ではなく、身体から切り離された精神に求められることになる。そして、ロボットから神性が排除されたことは、ロボットが一種の神像の役割を果たして、登場人物たちの連帯の象徴になることを妨げる。勝ち続ける理由だけではなく、絆を実現する力もロボットから切り離されて、主人公の精神に求められることになったのである。

勝ち続ける理由と絆を実現する力の両方が主人公の身体から切り離されるた結果、両者の結びつきは、身体性から切り離された一つの概念として認識されることになる。格闘マンガでも、サイボーグマンガでも、主人公の精神はその身体のあり方によって強く規定される。しかし、ロボットアニメでは、その精神は身体から解放される。そして、操縦者がロボットに乗り込むことによって、精神は再び身体と結合される。だが、その身体は解体前のものと同じものではない。自動車が「走る」という機能を極限にまで拡大した身体であるように、ロボットは「戦う」という機能を極限にまで拡大した身体である。身体性から一度切り離された両者の結びつきは、ロボットという「戦い」のために拡大された身体と統合することによって、さらに拡張されることになる。『Ｚガンダム』のロボットが絆を表現するメディアになるという最終回は、そのことを示すものだったといえる。

２．「自分」によって戦う力を得るロボット『エヴァンゲリオン』

ニュータイプは、結果としてロボットの存在意義を再構築した。それは、ロボットが「リアルロボット」以前の魔神に戻ったということを意味してはいない。80 年代のスペースオペラのブームによって物語の舞台が壮大なものになったこと、そして、「リアルロボット」の誕生による身体と精神の分離、及び、その再統合を経験したことによって、ロボットは主人公の超人性を、主人公自身の肉体が持つ限界から解放し、拡張するメディアとなった。そのようなメディアとなったがゆえに、ロボットアニメは、主人公が持つ絆を無限大に拡大する神秘主義的な宇宙論を語ることができるようになったのである。その宇宙論は、自分がこの宇宙で孤絶した存在であることを否定し、世界における自分の居場所を保証するためのものとして機能する。

２－１．自己同一化の対象となる『エヴァンゲリオン』の登場人物

このようなロボットアニメのあり方は、90 年代アニメブームにも引き継がれる。序論で取り上げた『新世紀エヴァンゲリオン』は、その総決算といえるものであった。『エヴァンゲリオン』で人型決戦兵器と呼ばれるロボット EVA に乗り込むのは、他者とのつながりを喪失した少年少女たちである。大人ではなく、子供が人型決戦兵器に乗り込んで戦う理由を、『エヴァンゲリオン』は、特定の年齢の特別な少年少女のみが EVA とシンクロすることができるからだと説明した。この設定を宮台真司は次のように解説する。

> 「エヴァとシンクロできる」のが「現実世界とシンクロできない」子供だけなのが隠喩（いんゆ）的だ。父に捨てられた主人公シンジも自分を不要品と信じ、傷つくのが怖くて他人との接触を避けて生きる。ところがエヴァとシンクロして「自分を必要としない世界」のために戦うと、世界は自分を必要としてくれる。使命に従った活動中は「生きる意味」を与えられる。そうなると生き残るためというより、茫漠（ぼうばく）とした生に意味を与えるために戦っていることになる。だがそもそも命がけで意味を調達してまで、生きることに意味はあるのか。「生の意味」を与えてくれるはずのエヴァ搭乗で、主人公らはむしろ深い混迷に陥る。[611]

「戦う」という行為は、世界の中に自分を位置づける行為とみなされ、自分の存在証明だとされる。謎の敵「使徒」には、あらゆる兵器の攻撃がまったく効かず、EVA の攻撃によってのみ倒される理由も、自分と世界のつながりの問題によって説明された。使徒やエヴァの周りには A.T.フィールドと呼ばれるものが張り巡らされており、それは、あらゆる物理攻撃を無効化する。この謎のフィールドの正体は、作品の終盤で、人の心と心を隔てる壁であることが明された。どうして人の心の問題が物理的な運動を消滅させることができるのか、ということについては何の説明もなかった。しかし、説明はなくとも、この世

[611] 宮台真司「シンクロ率の低い生「現実は重い」感覚（ウオッチ論潮）」『朝日新聞』朝日新聞社、1997 年 2 月 26 日、p.4。

界に感じる生きにくさ、世界と自分のつながりを作り出すことの難しさがロボットの力になるという設定は、説得力のあるものとして視聴者に受け入れられたのである。

『エヴァンゲリオン』のファンは、『エヴァンゲリオン』において描かれた登場人物たちの苦しみを自分自身の苦しみと重ね合わせた。野火ノビタは、『エヴァンゲリオン』の内容を精神分裂病というキーワードによって読解し、登場人物たちと自分たちは同じ病に苦しんでいるとした。

> 【精神分裂病というのは、その人の体験全体が、主として次のような二つの仕方で裂けている人間のことである。つまり第一に世界とのあいだに断層が、第二に自分自身とのあいだに亀裂が生じているのである。このような人間は、他者とも〈ともに〉ある存在として生きることができないし、世界のなかで〈くつろぐ〉こともできない。それどころか、絶望的な孤独と孤立の中で自分を体験する。その上、自分自身をひとりの完全な人間としてではなく、さまざまな仕方で〈分裂〉したものとして体験する。たとえば身体との結びつきが多少ともゆるくなった精神として、あるいはまた、二つ以上の自分として—等々】
>
> 右はＲ・Ｄ・レインの優れた精神分裂病の研究、『引き裂かれた自己』(みすず書房、７２年)の冒頭である。これは私が今まで読んだ本の中で、最も感動した本である。
>
> (中略)
>
> 今初めてレインのこの文章を読んだ人も、何か胸に思うことは無いか？　身につまされはしないか？　また、この冒頭文の［精神分裂病］という言葉を［碇シンジ］ と言い換えて読んでみよう。あるいは［綾波レイ］ とも。この文章は彼らを言い当ててはいないか。
>
> (中略)
>
> それこそが、この心の病なのだと私は思う。我々と碇シンジたちは同じ病を病んでいる。キャラクターに対する愛しささえ、同じ病を病むからこそではないのか。もしもあなたが自分はそうではないと言うのなら、私は「少なくとも私は」と言い換えてもよい。少なくとも私には、彼等の苦悩が身に迫る。それが作品に対する通常の尺度、「完成度・物語性・ダイナミズム・構築力・表現力・作画レヴェル」全てに先んじて、私がこの物語にひかれた理由である。[612]

野火は、『エヴァンゲリオン』の登場人物たちを単に自分に重ねるだけではなく、現代を生きる私たちの普遍的な姿の表現だと考える。そして、彼らの問題は、作品を見る全ての人々にとって自分自身の問題として認識されるべきものであると主張する。

２－２.「おたく的サブカルチャー」の限界を共有する『エヴァンゲリオン』とオウム真理教

---

[612] 野火ノビタ「大人は判ってくれない」『エヴァンゲリオン快楽原則』第三書館、1997 年、p.70。初出、『大人は判ってくれない』同人誌、1996 年 8 月。

個人の精神的な問題を、ロボットを介することで物理的な強さへと変換する『エヴァンゲリオン』の設定は、作品の内容をオカルティックなものにしていく。このような、オカルトへの傾斜は、90 年代には、マンガ・アニメに限らず様々なジャンルに見られる傾向としてあった。その最も極端なものが、1995 年に地下鉄サリン事件を起こしたオウム真理教である。そのため、『エヴァンゲリオン』のオカルト的な側面は、オウム真理教と関連づけて論じられることになった。その代表的なものが、大塚英志が読売新聞に三度にわたって掲載した評論である。その第一のものは、『エヴァンゲリオン』がまだ放映中であった 1996 年 1 月 22 日に連載コラムの中で発表されたものである。大塚はオウム以降のおたく表現は虚構の世界にいかに「日常」を再構築するか、ということが課題となっているとし、『エヴァンゲリオン』は、その「日常」を描くことに取り組んだ作品であるとする。個人がいくらあがいても抜け出すことができない「終らない日常（＝終わりなき日常）」に対する不安といらだちは、日常に亀裂が走ることを欲する。しかし、その欲求は逆に、日常を自分の生きる足場として守らねばならないものであることを再確認する必要性を生み出す。そのことを明らかにしたのが、阪神大震災やオウム事件などの、本当に日常に亀裂を入れてしまった事件の数々である。大塚は『エヴァンゲリオン』に登場する、正体不明の敵「使徒」を、日常に亀裂を入れる存在だとする。

> 「使徒」を阪神大震災やオウムの象徴とする深読みは無意味かもしれないが、それでも「エヴァ」はオウム以降でなければ出てきにくかった色あいが確実にあるように思う。多分、それは意図的なものではないのかもしれないけれど、そこで描かれる日常はアニメ映画監督押井守がかつていらだった「終らない日常」ではなく、守る努力をしなければ崩れ、あるいは、見失われかねないものとしての日常である。その違いは繰りかえすが「エヴァ」がオウム以後の表現であることの証しではないか。[613]

しかし、『エヴァンゲリオン』に「オウム以後の表現」を望む大塚の期待は最終話で裏切られることになる。『エヴァンゲリオン』の最終話は TV アニメとしては型破りのものであり賛否両論が入り乱れることになる。前島賢は、『エヴァンゲリオン』以後のオタク史について論じた著書で、『エヴァンゲリオン』の最終回と、それに対する大塚の反応を次のように紹介している。

> 制作体制上の問題からスケジュールが破綻したため、と一般に言われているが、第拾九（19）話あたりをピークに映像の質はどんどん下がる。オープニングや前半で見せられた「映像の時代に過剰適応した視力」を楽しませるためのハイクオリティな映像は見る影もなくなる。ふたりのヒロインがエレベーターのなかで気まずい沈黙をし続ける、というシーンがたった一枚の絵で表現され、それが 1 分ほど続く、という放送事故まがいの映像も流された。

[613] 大塚英志「まんがランダム」『読売新聞』読売新聞社、1996 年 1 月 22 日、p.7。

物語の視点は、どんどん登場人物の内面へと移り、「アダム」、「リリス」、「人類補完計画」など、それまで視聴者の興味を引く原動力となってきた謎への解答は、一切放棄される。そして、最終話「世界の中心でアイを叫んだけもの」は、

> 人々の失われたモノ
> すなわち、心の補完は続いていた
> だが、その全てを記すには、あまりにも時間が足りない
> よって今は、碇シンジという名の少年
> 彼の心の補完について語ることにする

というテロップとともに始まり、主人公の少年・碇シンジが、体育館とおぼしき場所でパイプ椅子に座って「やっぱり僕はいらない子供なんだ。僕のことなんかどうでもいいんだ」と、延々、自意識の悩みを吐露し、あるいは「人から嫌われるのが怖いんでしょ。弱い自分を見るのが怖いんでしょ」と他のキャラクターから責められるなかで「僕はここにいたい」、「僕はここにいてもいいんだ」という結論に達し、青空のもと、他のキャラクターに「おめでとう」と祝福されて幕を閉じることになる。

謎解きを放棄し、物語を完結させるのを投げ出したとさえ見えるこの結末は騒然たる非難を呼んだ。たとえば評論家の大塚英志は、最終話放映直後の 1996 年 4 月 1 日に『読売新聞』紙上で、

> 小出しにされた謎や設定の大半が解明されなかったことは百歩譲って仕方ないとしよう。
> （中略）
> 全登場人物に囲まれて、自分を発見した主人公シンジが拍手され、人々が口々に彼に「おめでとう……」と言う。このラストシーン、思い当たる人もいるだろうが、自己啓発セミナーのカリキュラムの最後と見事に同じなのだ。

と厳しく批判している。[614]

大塚は、その 4 月 1 日のコラムで、「『エヴァンゲリオン』は最後の最後で失敗してしまった」と結論し、自分が『エヴァンゲリオン』に何を期待していたのかを次のように語る。

> オウムの後、おたく表現がオウム的なものを乗り越えるきっかけとなるのではないか。それが「エヴァンゲリオン」へのぼくの期待だった。富野ガンダム的な新人類（ニュータイプ）思想でも、押井守的な「終わりなき日常」に諦念することでもなく、第三の道筋を「エヴァンゲリオン」は模索しうるものだと信

[614] 前島賢『セカイ系とは何か　ポスト・エヴァのオタク史』ソフトバンク　クリエイティブ、2010 年、p.43。

じていた。[615]

最終戦争で生き残るのは、超感覚と超能力に目覚めたオウムの信者であり、人類の革新を成し遂げた自分たちが戦争の終了後に理想の世界を実現するとしたオウムの教義は、大塚の考えでは、ニュータイプの亜流にしか過ぎない。そして、その限界を脱却しうる「第三の道筋」とは、人が現在の社会の中で自己実現をするための道筋のことであり、人が大人として「成熟」するための道筋である。大塚は、5 月 20 日の『読売新聞夕刊』に、『「おたく」表現の危機』と題した評論を発表する。そして、オウムの人々がオウムに入信した動機は、自己実現への渇望にあったとし、一連のオウム騒動を「失敗した自己実現の物語の無残なまでの集積」と表現した。大塚は今日の高度消費社会を人々が否応なしに「〈おたく〉的」にならざるを得ない社会だとする。しかし、「おたく的サブカルチャー」は、手塚治虫以降、一貫して成熟を忌避してきた。「おたく」的な宗教であるオウムも、「おたく的サブカルチャー」も、どちらも自己実現を渇望しながら、そのために必要な「成熟の物語」を持ちえていないことが、その限界となる。

例えば、自己開発セミナー的な結果でファンに大きな困惑を呼んだオウム世代の作り手たちによる TV アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」は、その一例といえる。作り手の発言を信じるなら、主人公の閉ざされた心が開かれ、他者と出会っていく、まさにビルディングス・ロマンたらんと欲したはずの作品が、その終盤で自己開発セミナーのカリキュラムを正確になぞってしまう。閉塞を自己実現と平然と読み違えてしまうその無残さは、ビルディングス・ロマンを描こうにも、その枠組みを当の作り手自身が持っていないことを改めて白日のもとに晒してしまった。それはイニシエーションなる語を自らの体系に包摂しながら、信徒を導く成熟の枠組みを持ち得なかったオウムの限界と同一のものだからである。[616]

2003 年に出版された『アトムの命題』に 7 年先行するこの評論に、「アトムの命題」という言葉は使われてはいない。しかし、「人が否応なく〈おたく〉的にならざるを得ない高度消費社会にあって、人がいかにして『成熟』が可能か」という問いを投げかけるこの議論は、子供のまま成長することができないロボット、アトムの姿を戦後日本人に重ね合わせる『アトムの命題』と同じ問題意識の上にあるものといえる。大塚が『エヴァンゲリオン』に対して持った期待とは、『エヴァンゲリオン』が「アトムの命題」に応えうる作品となることに対する期待であったと言いなおすことができるであろう。

大塚は『ユリイカ』1996 年 8 月号に掲載した『「超越性」批判――〈サブカルチャー〉であること』で、『エヴァンゲリオン』の「挫折」を物語消費の見地から明らかにしようとする。物語消費は、無数の「断片」を提示することで、消費者にそれらの「断片」が統合

[615] 大塚英志「まんがランダム」『読売新聞』読売新聞社、1996 年 4 月 1 日、p.7。
[616] 大塚英志「「おたく」表現の危機」『夕刊読売新聞』読売新聞社、1996 年 5 月 20 日、p.7。

されることによって作り出される「全体性」を渇望させることで成立する。しかし、そのような「全体性」が不在であるのが戦後社会であり、そのため、集積された「断片」は、消費者が夢想するような秩序だった思想ではなく、「全体性」の不在を露にした無秩序でグロテスクなオブジェと化す。様々なサブカルチャー的言説を寄せ集めて作りあげられたオウムもまた同様であった。彼らは寄せ集めの教義を統合するために必要な「超越性」を代行する存在として、麻原彰晃という指導者を持った。彼らは麻原を通して「全体性」の獲得を目指した。しかし、その麻原自身が、過去のサブカルチャーの「引用」によって作りあげられた宗教的指導者であり、ただの「断片」に過ぎなかった。オウムの限界は彼らの宗教施設「サティアン」が増改築を際限なく繰りかえしながらも、ついにそれらを貫く設計思想を獲得することができなかったことに象徴される。

『エヴァンゲリオン』は、新たな「日常」を描くことによって、オウムの挫折に象徴されるサブカルチャーの限界を乗り越える可能性を示すはずであった。だが、『エヴァンゲリオン』を構成する断片もまた、様々な過去の作品の「引用」によって作られたものだった。細部まで作りこまれたその断片群は、「全体性」への渇望を生み出してしまう。渇望すること自体は必ずしも悪いことではないが、『エヴァンゲリオン』は「断片」に対する執着ゆえに、部分を統合する「超越性」を作品に導入することを夢見るようになってしまう。

> 何度か既に指摘したことだが、『エヴァンゲリオン』はいわゆる人格改造セミナーのカリキュラムを正確に引用している。その具体的検証はもはやここでは行わないが、そこが悲喜劇なのは、『エヴァンゲリオン』が、作り手が自らの作品世界に「超越性」を導入しようとした時、それさえも「引用」であった点である。「引用」されたものが「人格改造セミナー」的枠組であったから陳腐だというのではない。「引用」されたものの階級性で、その当否を判断しても全く意味はない。そうではなく、「引用」された部分を統辞する「超越性」さえもが「引用」でしかないという「サティアン」ぶりがやり切れないのである。
> オウムと『エヴァンゲリオン』の困難さに於ける相似とはこの点にある。[617]

大塚は、断片の集積を繰り返しながらも「全体性」を断念することこそが、『エヴァンゲリオン』のとるべき道だったと結論する。

２－３.「自分」によって自己正当化する『エヴァンゲリオン』のファンと製作者

しかしながら、大塚の「日常」という問題意識は、マンガやアニメを愛好する人々に共有されている問題意識とは言いがたいものであった。宮台は『朝日新聞』の評論で、大塚の主張に反駁するエヴァファンの手紙を紹介している。

---

617 大塚英志「「超越性」批判――〈サブカルチャー〉であること」『ユリイカ』1996 年 8 月号、青土社、1996 年 8 月、p.134。

主人公たちが、監督が、向き合っているのは「日常」ではなく自分自身なんです。自分自身と向き合うのがこわくておびえている、そんな話なんです。‥‥‥‥最近チョット毛色の変わった非日常が描かれると「オウム」との関連をとなえるでしょ。もう飽きたのだ。[618]

『エヴァンゲリオン』に自分自身の姿を見いだすファンにとって、大塚の議論は自分たちを理解しようとしない他者からの視線にしか過ぎなかった。序論で紹介した澤野雅樹は、『エヴァンゲリオン』の登場人物たちが感じている生きづらさを、左利きの人間が右利きのために作られた世界を生きていく時に感じる生きづらさと重ね合わせる。その澤野にとって、『エヴァンゲリオン』とオウムを同一視する者たちは、左利きの苦しみを理解しようともしない「右利きの健康な日本男児」の典型例である。

良識的な人々であれば、甘えているとでも言うのだろう――うまく社会に適応しきれない者たちの甘えだとか、あるいは自分本位の幼児的な者に特有な心理だとか――、『エヴァ』の最後の二話を「自己啓発セミナー」とか言って悦に入る者たちのことだ。良識的な人たち、マイノリティになったこともない人格者たち、なりゆきまかせに適応してきた民主主義者たち、あるいは左利きですらない人々‥‥‥。左利きは例外なく知っている――私たちは誰ひとりとして、なりゆきまかせに適応してきたわけではない。この左手は凍えた利き腕であり、絶え間ない制圧の証拠にほかならない。絶え間ない‥‥‥駅の自動改札が右利き専用であることを自覚している右利きがどれほどいるだろう。しかし、右利きの健康な日本男児は、少女や左利きのような記憶をもたないのである。なぜなら、彼らは生まれつき良識的な人々であり、申し分なく忘れた者たち（筆者註：自分もまた制圧の対象となってきたことを忘れた者たち）、もしくは社会の記憶術と化した記憶の人に他ならない。彼らが適応と呼ぶものを、それゆえ我々は制圧と呼ばなければならない。[619]

自分たち「左利きの人間」にとって、大塚のいう「成熟の物語」は「制圧」を正当化するための物語に過ぎない、というのが澤野の主張であった。

『エヴァンゲリオン』の登場人物たちと自分自身を重ね合わせるファンにとって、最終二話もまた自分たちの精神世界の表象であった。前野は、作品の中で大きな謎の一つとなっていた「人類補完計画」は、結局、謎のままで終わってしまったとするが、野火は「人類補完計画」を分裂病者の相互同一化に対する欲望に基づくものだとし、最終二話を自分たち分裂病者の精神世界を描いたものだと主張する。

---

618 宮台真司「シンクロ率の低い生「現実は重い」感覚（ウオッチ論潮）」『朝日新聞』朝日新聞社、1997 年 2 月 26 日、p.4。
619 澤野雅樹「左利きの小さな戦い――EVA に乗る者たち」『ユリイカ』1996 年 8 月号、青土社、1996 年 8 月、p.166。

25 話「終わる世界」で示された、人類の心の欠けた部分を、お互いに補完しあって完全な存在になろうという、「人類補完計画」とは、分裂病者の相互の同一化なのではないか。『私たちの心には欠けた部分がある』（筆者註：作中の言葉）、この欠損感は分裂病者の自己の空虚感である。庵野氏は言う。

『確かなものが何もないんですよ、アニメファンって自分の中に。だからアニメに救いを求めたりする。（中略）なぜ、僕にそれが言えるかというよ、僕自身、何も自分の中にはないことに気付いているからですよ。（ニュータイプ６月号インタビュー）』

これは分裂病者としての庵野氏の実感だろう。そう、彼は分裂病者である。そうでなければこれほどまでに完璧に分裂病的な物語を、単に教科書的な学習によって描くことは不可能だ。この物語の全てのキャラクタは彼である。

それでは、「人類補完計画」は分裂病者の救世であろうか？　そうではないだろう。彼は確かにそれを願うだろう。しかし、それはここでも【もし本当の自分自身になるならば当然起こるであろう恐怖感によって促されて】でしかない。

【自分自身が枯渇し耐えがたくなっていく意識から逃れたい一心で、他者によって貫通され統御される受動的存在になることが、よろこばしい救いとして受け入れられるまでになる。（レイン、前掲書）】

「補完」された人類とは、肉体と精神の境界も、自己と他者の境界も完全に失い、ついに狂気に至った分裂病者の精神世界にほかならない。それはまさに「終わる世界」である。もし分裂病者が実はあこがれている、全けき人間になるならば、もっと別な選択肢が選ばれねばならない。

庵野氏が想定したその選択肢こそ、最終話「世界の中心でアイを叫んだけもの」であろう。シンジは拡散してゆく身体感覚をともなった自己の混沌から、『僕は僕だ、エヴァに乗らない僕もありえるんだ』と、にせ自己を脱ぎ捨て本当の自分自身になることによって世界に帰還する。本当は、それが分裂病者にとってこれほど安易なことではないことは明らかである。本来なら、この選択肢は物語で語られなければならなかったはずだ。また、彼はそうしたかったはずなのだ。もし彼がクリエイターとしてのアイデンティティを保っているのならば。しかし庵野氏は物語を捨ててまで、とりあえずありうべき選択肢を、自分自身に示したのだ。[620]

『エヴァンゲリオン』は自分たちを描いたものである、という考えは、『エヴァンゲリオン』には、監督である庵野秀明の姿が描かれているに違いない、という考えを伴うものであった。野火はその考えに基づいて、最終二話で「物語の放棄」が行われた理由を推察する。分裂病者にとって他人に理解されるということは、他人によって自分が何者であるかを規定されてしまうことを意味する。それは、「把握」と呼ばれる支配であり、分裂症の者にとって、「把握」されることは、本当の自分を喪失してしまうことと同義である。「把握」

[620] 野火ノビタ、前掲書、p.82。

による自分喪失の恐怖は、無理解によって憎まれる恐怖を上回る。そのため、分裂症のクリエイターが他者に物語を提供する時、彼は、他者に理解してもらいたいという飢餓感と、他者に「把握」されることによって本当の自分を失ってしまうという恐怖感の二つに同時に苦しめられることになる。物語を「把握」されることで自分を失ってしまうことを恐れた結果、庵野は物語を作る自分というものを放棄したのではないか、と野火は考える。

分裂病者が必要としているのは、支配の一形態としての理解ではなく、自分を規定するのは自分であるという前提のもと、自分と他者が等価であるという認識下において実現される「真の理解」である。そのため、野火は、『エヴァンゲリオン』を第三者的な目で分析しようとする人々を激しく非難する。

> 我々はこの物語を理解しているだろうか？　「理解」しようとしているだろうか？　私はこの物語にうち震えて熱狂しているオタクたちと同じくらい多くの、この物語をつとめて冷静に眺め、分析しようとするオタクたちを見掛ける。はっきりと言おう。私はそういう人々を憎悪する。なぜそんなにも平静でいられるのか？　平静を装うのか？　この物語は君たちの問題ではないのか？　君たちのアイデンティティは揺るがぬ安定を保っているのか？　君たちは全けき人間なのか？　あるいは、自らに火の粉がふりかかるのを恐れて、無意識に感覚を鈍磨させているあわれな人間なのか？
>
> 「理解」は知識によってなされるのではない。私はこの物語に「理解」を示しているように見えるかもしれない。しかし私は「理解」したのではない。感動したのだ。レインの書から多くを引用した。だが、私はこのレインの書から引いた物差しで『エヴァ』を計り、そして計り得たと喜んでいるのでは決してない。理解は支配であり、感動は被・支配である。心を動かされることなしに「理解」しようとするなら、「理解」とはレインの言うように【把握されること】にすぎず、分裂病者にとって恐怖の侵害なのだ。[621]

野火の『エヴァンゲリオン』に対する態度は、評論家として作品に対して一定の距離感を保ち続けようとする大塚の態度と対照的なものである。『エヴァンゲリオン』の最終二話を、野火もまた納得はしていない。野火が庵野に対して期待したのは、物語を作る自分を放棄することではなく、物語を作る自分も、作らない自分も、全てが等しく自分であると力強く宣言することであった。だが、その不満は作品に対する失望とはならない。納得しなかったこともまた作品によってもたらされた感動の一部となる。

> 25 話 26 話（筆者註：最終二話）の物語の放棄に、私は本気で激怒した。私の心はシンジの叫び『僕を裏切ったな！』(筆者註：作中のシンジのせりふの一つ）と同じだった。それは庵野氏にとって、彼という他者に対して私になれと言うような、わがままだったのかもしれない。とりもなおさずこの物語を見るとき、私は彼になっていた。彼は『僕に似てたんだ』(筆者註：作中のシンジのせりふの一つ)。しかし、そのような没入なしに、いったいどんな物語を楽しむことができるだろう？

---

621 同書、p.87。

私は彼ではない。もとより人は完璧に理解しあうことはできない。それでも、私は私の心で彼の物語に感動していた。私は庵野秀明の完璧な理解者になるつもりはない。それでもなお、私の心は震えたのだ。これは理解ではない。共感である。[622]

野火のような登場人物への強い同一化の感覚は、ファンからだけの一方的なものではなかった。庵野自身も、『エヴァンゲリオン』は自己表現である、という主張を繰り返し口にし続けた。大泉実成、竹熊健太郎とのインタビューで、庵野は『エヴァンゲリオン』の登場人物たちは自分の人格によって作られていると語る。

庵野　あとは、個人というか、パーソナルってこともあったと思うんですよ。『エヴァ』のキャラクターは全員、僕という人格を中心にできてる合成人格なんですけれど、コアの部分には僕がいるんですが、平たく言えば僕個人があのフィルムに投影されているってことですね。

竹熊　プライヴェート・フィルムに近いですか。

庵野　そうですね。[623]

このインタビューで、庵野は宮崎駿を批判するが、それは、自己の告白のみが作品の「リアリティ」を作り出すという観点によるものであった。

庵野　『トトロ』まではまだ良かったですね。『魔女の宅急便』あたりからかな。『紅の豚』はもうダメです。あれが宮崎さんのプライヴェート・フィルムみたいですけれど、ダメでした。僕の感覚だと、あれはパンツを脱いでいないんですよ。なんか、膝までずらしている感じはあるんですが、あとは足からパンツを抜くかどうか。パンツを捨てて裸で踊れば、いよいよ宮崎さんは引退を決意したかなと思います。

大泉　庵野さんは毎回パンツを脱がないと気がすまないでしょう。

庵野　自分のリアリティなんて自分しかないんですよね。うけなきゃ裸で踊るしかない。ストリップしかないと思います。[624]

1997年には、映画版の『エヴァンゲリオン』が二編公開される。それは、論議を呼んだ最終二話にきっちりとした結末をつけることを意図したものだと説明された。3月公開の『シト新生』は、TV版の総集編であり、7月公開の『Air／まごころを、君に』は、最終二話（第弐拾伍話、第弐拾六話）を、それぞれ、第25話『Air』、第26話『まごころを、君に』に作り直したものであった。『Air』の監督を勤めた鶴巻和哉は、シンジの気持ちは庵野の気持ちであると考えていたと語る。

---

622 同書、p.88。
623 庵野秀明『庵野秀明スキゾ・エヴァンゲリオン』太田出版、1997年、p.23。
624 同書、p.65。

（筆者註：このインタビューでは、最終二話が「第弐拾伍話」「第弐拾六話」と表記され、『Air』と『まごころを、君に』がそれぞれ第25話、第26話と表記されている。）

―― ところで、『エヴァンゲリオン』という作品は、基本的に庵野監督の心象風景を投影しながら作られたといわれていますよね。そうした作品に関わる上で、鶴巻さん自身は、庵野監督のやり方とか考え方に納得がいかないような事はなかったんですか？

鶴巻 僕は監督をやる人間は、そうした部分を必ず持っているべきだと思っています。そういう部分のある作品こそが面白い。だから、所謂エンターテイメントを名乗っている作品は、その意味で、僕にとってはエンターテイメントではないんです。

―― じゃあ、納得して参加していた。

鶴巻 もちろんです。ただ、だからと言って、僕はシンジの気持ちにシンクロできるかというと、そんな事はないです。シンジの気持ち＝庵野秀明の気持ちに対して、納得できるかというと、そうでもない。

―― なるほど。じゃあ、シンジの気持ちが庵野監督の気持ちである事は間違いないんですね。

鶴巻 本当のところはわからないけど、少なくとも僕はそういうつもりで作っていました。だから、シナリオ会議で「シンジが、こんな事を言うのはかっこよすぎるんじゃない？　庵野秀明はそんなにかっこよくないんじゃないか」みたいな事は、何度か言った事があります。

―― 第 25 話でシンジがまったく無気力になっているじゃないですか。という事は、庵野監督もああなっていたという事ですか？

鶴巻 TV が終わった後の庵野秀明は、あそこまでテンションが落ちていたという事だろうと思います。

―― シンジの気持ちの流れに関しては、第弐拾四話を観た直後に、劇場版の第 25 話を見ると違和感があるかもしれない。

鶴巻 気持ちの流れに関してはそうかもしれません。第 25 話に関して、作り手の気持ちは第弐拾四話から 1 年近く経ったところからスタートしているわけです。第弐拾四話と感情的につながっているのは、あくまで TV の第弐拾伍話だということです。[625]

『Air／まごころを、君に』は、まるで、野火による最終二話の解釈をそのまま映像化したかのような内容であり、その結末は、野火の怒りに対する庵野の返答ともいえるものであった。映画パンフレットの解説によると、「人類補完計画」とは次のようなものである。

【人類補完計画】

出来損ないの群体として行き詰った人類を、完全な単体生物へと人工進化させる計画。ゼーレ主

[625] 鶴巻和哉「「コミュニケーションの物語」としての鶴巻和哉」『THE END OF EVANGERION 新世紀エヴァンゲリオン劇場版　Air／まごころを、君に』東映事業推進部、1997 年、p.16。

導の下、特務機関ネルフが実行機関となり推進していた。尤も、ゼーレの思惑と、特務機関ネルフ――というよりゲンドウと冬月の目的は異なっていたようだ。EVA も兵器としてではなく、実際には同計画の実現を企図して建造されたもの。具体的には、サードインパクト[626]を人為的に発生させる事で全ての人類を消去、一旦ヒトの形を捨て、新たな段階に人類を進化させる計画であったようだ。[627]

人類は「出来損ないの群体」であり、それゆえに群れて暮らしているにも関わらず、互いに傷つけあわずにはいられない。その象徴が他者とうまく距離をとることができず、この世界で自分が生きる意味を得られずに苦悶する主人公シンジである。しかし、その苦しみはシンジ一人のものではなく、『エヴァンゲリオン』の登場人物全員、そして、人類全般が普遍的に持つものであった。その苦しみからの解放を求めて、人類を群体から「完全な単体生物」へと進化させる計画が発動された。それが人類補完計画であった。

シンジたちが所属する機関ネルフの黒幕、人類補完委員会は、シンジの乗った EVA を十字架につけて生贄にすることで不完全な人類を完全な生命体にするという補完計画を実行にうつす。その時、登場人物たちの前に彼らの愛する人々が現れる。彼らは、登場人物たちに融合を呼びかける。人と人とを隔てる心の壁である A.T.フィールドは消滅し、自分の姿を維持できなくなった人々はまるで風船のように破裂して液状化し、そして消えてしまう。世界が終焉を迎える中でシンジは選択を迫られることになる。人と人とが傷つけあうことのない完全な融合を望むのか、それとも、怒りや憎しみ、無理解によって互いを傷つけあったとしても、自分が自分である世界を望むのか、という選択である。もし、前者が、「他者に対して私になれと言うようなわがまま」が実現される世界であるとするならば、後者は、自分と他者は違う人間であるという事実を、自分に対する「裏切り」という形で突きつけられたとしても、その苦しみを受け入れるという選択である。そして、シンジは後者を選ぶ。『Air／まごころを、君に』のラストシーンは、荒廃した世界に主人公のシンジとヒロインのアスカのみが居るというものであった。シンジは涙を流し、アスカは「気持ち悪い」とつぶやく。アスカが何に対して「気持ち悪い」と言ったのかは判然としない。しかし、たとえそれがシンジに対して向けられた言葉だとしても、傷つけられることを受け入れた上でアスカと共に生きるという選択をシンジはしたのである。

３．二人の絆が世界そのものとなる物語類型の誕生

この『エヴァンゲリオン』のラストシーンは、少年と少女の恋愛が世界の運命に直結し

---

626 地球規模の大災害のこと。ファーストインパクトは４０億年前の地球と小惑星の激突。セカンドインパクトは、物語が始まる前に起こった環境激変とその後の世界規模の内戦である。セカンドインパクトでは、世界人口の半数が死に至ったという。

627 「用語集」『THE END OF EVANGERION 新世紀エヴァンゲリオン劇場版　Air／まごころを、君に』東映事業推進部、1997 年、p.19。

てしまうという物語類型「セカイ系」が誕生した瞬間、あるいはその存在が認知された瞬間だと言われている。セカイ系についての評論集を刊行した限界小説研究会は、その序文で、セカイ系を次のように定義する。

> セカイ系とは、二〇〇〇年代（ゼロ年代）の前半に、コミックやアニメ、ライトノベル、美少女ゲームといったいわゆるオタク系文化の中の一群の作品に表れた独特の物語構造や主題系を示す用語としてネット上で使われ始めた言葉である。教科書的な整理に従うならば、それは「物語の主人公（ぼく）と、彼が思いを寄せるヒロイン（きみ）の二者関係を中心とした小さな日常性（きみとぼく）の問題と、『世界の危機』『この世の終わり』といった抽象的かつ非日常的な大問題とが、一切の具体的（社会的）な文脈（中間項）を挟むことなく素朴に直結している作品群」を意味している。[628]

このような「セカイ系」が持つ特徴は、具体的には次の三つの条件に集約できると前島は言う。

- 少女（きみ）と少年（ぼく）の恋愛が世界の運命に直結する
- 少女のみが戦い、少年は戦場から疎外されている
- 社会の描写が排除されている[629]

『エヴァンゲリオン』の場合、世界の終焉とこれからあるべき世界のあり方は、シンジ（ぼく）とアスカ（きみ）の関係に委ねられたのであり、二人の関係は何の中間項も介することなく世界そのものと化すわけである。

３－１.『新世紀エヴァンゲリオン』による物語消費の純化

しかしながら、『エヴァンゲリオン』は、シンジも戦場で戦っており、セカイ系の二つ目の条件があてはまらない。起源とされる作品は、まだ様式が安定していないため、条件を完備していないことも少なくない。『エヴァンゲリオン』が条件を完備していないのも、そのためだと考えることもできる。しかし、セカイ系は、物語類型と呼ぶには躊躇する面があるほど、終始、曖昧なものであり続けた。セカイ系を代表する作品として、高橋しんのマンガ作品『最終兵器彼女』(2000-2001)、新海誠のアニメ作品『ほしのこえ』(2002) [630]、秋山瑞人の小説『イリヤの空、UFO の夏』(2001-2003) [631]の三作品があげられるが、前島

---

628 限界小説研究会「序文」『社会は存在しない　――セカイ系文化論』南雲堂、2009 年、p.5。
629 前島、前掲書、p.7。
630 『ほしのこえ』監督・新海誠、2002 年。
631 秋山瑞人『イリヤの空、UFO の夏』電撃文庫、2001-2003。

は三作品のどれもが条件を満たしていないとする。『最終兵器彼女』では少年（ぼく）も戦争に巻き込まれており、『ほしのこえ』では、二人の関係が世界の運命に直結しておらず、『イリヤの空、UFO の夏』では、二人を取り巻く軍隊という社会的存在が描かれている。そのため、セカイ系はその条件にではなく、それが、「ポスト・エヴァ」であることにこそ意味があると前島は主張する。前島によれば、セカイ系という言葉を最初に提唱したのは、ウェブサイト「ぷるにえブックマーク」の管理人である。

彼はセカイ系をこう定義していた。

●「セカイ系」のまとめ
・ぷるにえが一人で勝手に使っている言葉で、大した意味はない
・エヴァっぽい（＝一人語りの激しい）作品に対して、わずかな揶揄を込めつつ用いる
・これらの作品は特徴として、たかだか語り手自身の了見を「世界」という誇大な言葉で表したがる傾向があり、そこから「セカイ系」という名称になった。

このようにセカイ系という語は、作品の構造ではなく、「エヴァっぽい」作品を指す言葉だったようだ。後に『ゼロ年代の想像力』でセカイ系批判を行う宇野常寛が、かつて「善良な市民」という名義で、運営していたウェブサイト「惑星開発委員会」でも、

又の名を「ポスト・エヴァンゲリオン症候群」。
「社会」や「国家」をすっとばして「自分のキモチ」なり「自意識」なりが及ぶ範囲を「＝世界」と捉えるような世界観を持つ一連のオタク系作品がこう呼ばれているらしい。
例えば「ほしのこえ」例えば「最終兵器彼女」。

と定義されている。さらに補足すると、ポスト・エヴァンゲリオン症候群という語は、NHK のトーク番組『BS マンガ夜話』においてマンガ『最終兵器彼女』が取り上げられた際、評論家・岡田斗司夫が同作を、ポスト「エヴァンゲリオン」症候群作品、と形容したことに、おそらく由来する。

2002 年 10 月 28 日に放送された同番組のなかで、岡田は「自分の内面的な問題と地球規模のカタストロフ、戦争とかそういうものが同じラインで描かれてしまう」と、おおむね現在のセカイ系の定義にも符合する説明を行っているが、いずれにせよ、初期の段階では、セカイ系作品は、その物語構造以上に、ポスト・エヴァという文脈のなかで名指されていたように思える。[632]

前島は、「セカイ系」という言葉の重要性は、『エヴァンゲリオン』によって起こったオタク文化のパラダイムシフトを、それが言い表していたことにあるとする。そのパラダイ

[632] 前島、前掲書、p.27。

ムシフトとは、一言で言えば、物語消費からデータベース消費への移行である。前島の理解では、物語消費で言うところの「大きな物語」とは、世界観と呼ばれる膨大な設定群のことを指す。前島は「物語消費」を、作品が持つ膨大な設定群にアクセスすることを目的とした消費活動のことだとし、それは「世界観消費」と言いなおすことができるものとする。この消費活動の影響下では、登場人物に対する興味も世界観にアクセスするための手段に過ぎない。そのため、「物語消費（＝世界観消費)」が全盛期を迎えていた 80 年代から 90 年代前半、オタクの間では、登場人物に感情移入するというごく普通の作品受容が逆に奇異なものになっていた。しかし、データベース消費では、作品内で登場人物たちが紡ぎ出すドラマに対する興味が再浮上する。

前島は、『エヴァンゲリオン』のハイクオリティな前半を物語消費に忠実な「究極のオタクアニメ」とし、クオリティが落ち、登場人物たちが自分について語りだす後半を「オタクの文学」だとする。[633]そして、その両者の間にある落差は、物語消費（世界観消費）からデータベース消費への移行によって起こったものだとした。

> 前半の『エヴァ』は、この「物語消費」という観点から見た時、きわめて優秀な作品だった。「人類補完計画」、「セカンドインパクト」、「Ｓ２機関」といった謎めいた単語が、序盤から何の説明もなしに嵐のように提示された。そこでオタクたちは、『エヴァ』の謎、そして世界観にこそ、惹きつけられていた。極論すれば、アニメ本編は、『エヴァ』の世界を提示するための素材のひとつにすぎない。物語消費という視聴態度にあっては、人類補完計画をはじめとする謎、世界設定の全貌さえ明らかになれば、碇シンジの生き死になどどうでもよかったのである。ところが終盤、『エヴァ』の物語は、突如として登場人物の心理面へと焦点を狭めていく。特にテレビ版最終２話や劇場版にあっては碇シンジの内面のみが描かれ、人類補完計画や使徒の正体など、一切、明かされないまま終わる、システムにアクセスするための断片のひとつでしかなかったはずの物語が、不意に主役になってしまうのである。
>
> 推理小説に例えれば、いきなり探偵が謎解きを放棄して被害者のメンタルケアを始め、密室の謎は解けてないけど、被害者が元気になったからいいよね？　と言い出すようなものである。非難の嵐が巻き起こるのも当然だろう。
>
> このようにして『エヴァ』は、視聴者の物語を受容する態度そのものの変更を迫ったのである。物語消費という観点から見るならば、世界観の謎が、ほとんど何ひとつ明かされずに終わる同作は失敗作以外の何ものでもない。逆に『新世紀エヴァンゲリオン』を評価しようと思うのなら、人類補完計画とか S2機関なんて用語はどうでもいいと割り切り、その背後の世界観を理解することなど放棄した上で、碇シンジの物語として（ある意味でごく普通に）作品を視聴する必要がある。[634]

しかし、前島の議論には様々な点で疑問がある。作品の愛好者が主人公の生死に関心が

[633] 同書、p.46。
[634] 同書、p.106。

ない、などということはよほど特殊な作品でない限りありえない。しかも、オタクと呼ばれる人々はキャラクターに過度に執着する人々である。その執着は遅めに見積もっても 70 年代には始まっており、80 年代のアニメブーム時には、作者や声優たちが対応に戸惑うほどの盛り上がりを見せていた。「物語消費」の理想形と言われる『機動戦士ガンダム』でも、登場人物間のドラマが重要視されていたことは前節で述べた通りである。80 年代の『ガンダム』では、世界観に対する興味は、同時にその世界を生きる登場人物に対しても向けられるものであり、登場人物たちへの感情移入を生み出す上で世界観は必要不可欠なものであるとされていた。

前島は物語消費において価値を持つのは、世界観のみであり、作品を構成する諸断片は、世界観にアクセスするために必要なものであって、それ自体には価値がないものだと考えている。しかし、物語消費とは、実際には、諸断片に高い価値を与えるための方法論である。とるにたらない石ころでも、それが古代遺跡の欠片であれば、それは夢とロマンの塊に変じる。この、ただの石ころを宝石へと変えるメカニズムをフィクションに持ち込んだものが物語消費である。主人公の生死もまた、世界の一部を構成するものとなることによって、単なる一個人の生死を越えた価値を獲得することになる。物語消費は、むしろ、登場人物たちに対する感情移入をより強くする効果を持つものなのである。

また、物語消費下にある作品は、謎や世界設定の全貌を明らかにする義務を負ってはいない。世界の一部となることで成立する価値は、断片が統合されることによって生まれる「全体性」と、その統合を行うために必要な「超越性」がそこに存在している、という幻想が生み出すものである。幻想を作り出すことさえ出来れば、全貌を明らかにする必要はない。謎の部分があったとしても、全体性、超越性の存在を信じるファンは、その信仰に従って、謎を解明するための活動や議論を自発的に始めるであろう。実際、『エヴァンゲリオン』のファンはそのような活動や議論を頻繁に行っていた。作中で使われた用語の意味を解明したい、というファンの要望はひじょうに強く、それに応えて「謎本」という解説本が次々と出版されブームとなった。『エヴァンゲリオン』の言説集『エヴァンゲリオン快楽原則』を編んだ五十嵐太郎は、『エヴァンゲリオン』を巡る言説を三つに分け、その第一のものとして作品世界の解明を目的としたものをあげる。

> 第 1 は、分析が作品内世界に入り込む、(最も人気の)謎の解釈である。人類補完計画とは何?・・・・。物語が未完成であるがゆえに、意味の空白を埋めることが必然的に強要されてしまう。謎の補完を求めて、すでに 15 冊近くの謎本が登場した。とはいえ、春の劇場版で、推測の幅が狭められた現在、謎本の意味は失われつつある。夏を過ぎれば、なおさらだ。庵野秀明監督も自ら、「謎の部分は(春で)大体わかっていただけるんじゃないかと思います」と語る。また過剰な謎解きは、不毛な袋小路にはまり込むだけだ。ただし、ある時期まで、(優秀な)謎の解釈が、エヴァの制作現場にフィードバックされる可能性を秘めていたという点は興味深い。真にインタラクティブでありえたか

らだ。[635]

『エヴァンゲリオン』の後半は、前半で提示された謎や世界観を放棄したものではない。むしろ、逆にそれらを統合する超越性が間違いなく存在し、それらの謎は解かれなければならないことを示すものであった。そして、謎に対する数々の考察がなされた後に出された映画版は、謎の答え合わせという意味をある程度まで持っていたのである。

つまり、『エヴァンゲリオン』は、前半も後半も、そして映画版も、物語消費的な作品だったのである。物語消費を理論化した大塚は、物語消費を欲求する人々を、「自分をとり囲む〈世界〉を理解するモデル」を持ち得ない人々だとする。

> ムラ社会に於ける民話、戦前の日本社会に於ける例えば国定教科書で採用された日本神話はそれぞれの〈世界〉の輪郭を明瞭に示すモデルであった。同時にまたこれらの〈物語〉はそこに帰属する人間の倫理と行動を決定するモデルでもある。いわば人間は〈物語〉に縛られているのであり、その良し悪しは別として〈物語〉に縛られることで安定するのだ。しかしそのためには〈物語〉がその空間及び構成員の範囲が明瞭で具体的な共同体に根をおろし、その構成員によって共有されていることが大切である。〈物語〉に縛られることは〈共同体〉に縛られることであり、だからこそ権力は常に〈物語〉を自らの管理下に置こうとするのである。[636]

しかし、現代では人を強力に束縛する〈共同体〉が存在しないため、〈物語〉は〈共同体〉と分離した形でしか存在しない。〈共同体〉と結びついていない〈物語〉は、「モデル」として機能せず、その場かぎりの安心しか人に与えない。そのため、人は〈物語〉に飢え続けることになる。

『エヴァンゲリオン』の登場人物、ファン、そして、製作者たちは「自分をとり囲む〈世界〉を理解するモデル」を持ち得ないために、〈物語〉に飢え続ける人々の典型であった。宮台は、『エヴァンゲリオン』の主人公たちを「現実世界とシンクロできない子供」であるとし、二十代のファンは、この「シンクロ」というテーマに反応しているとした。野火は、主人公たちを「第一に世界とのあいだに断層が、第二に自分自身とのあいだに亀裂が生じている」人々だとし、主人公たちの姿は現代を生きる自分たちの姿そのものだと主張する。そして、その主張を庵野も支持したのである。

大塚は、『エヴァンゲリオン』の最終二話を批判したが、それは、『エヴァンゲリオン』が、物語消費を放棄したことを批判したのではない。『エヴァンゲリオン』がその内容を物語消費論的な、全体性、超越性の希求へと強行着陸させたことを批判したのである。だが、

---

635 五十嵐太郎「サンプリング・エヴァンゲリオン　～序にかえて」『エヴァンゲリオン快楽原則』第三書館、1997 年、p.3。

636 大塚英志「物語消費論の基礎とその戦略」『定本　物語消費論』角川書店、2001 年、p.25。初出『見えない物語』1991 年。

その着陸は当然の結果であった。もともと『エヴァンゲリオン』は、「〈物語〉に縛られること」を欲求する人々のための作品だったのである。彼らは、作品のテーマは「自分」であると口にすることができた分だけ、80 年代アニメブーム時のアニメファンたちよりも、「大きな物語」に対する欲求に自覚的であり、素直であった。TV 版の自分を発見したシンジを登場人物たちが取り囲んで拍手を贈るというラストは、その欲求をそのまま映像化したものだといえよう。それが、自己啓発セミナーに似ていたのは、自己啓発セミナーもまた、「自分をとり囲む〈世界〉を理解するモデル」を持ちえずに苦しみ続ける人々の欲求を満たすために行われるイベントだからである。『エヴァンゲリオン』の結末は、物語消費を否定するものではない。そこで実現されたのは、物語消費の純化だったのである。[637]

３－２.（世界—歴史）から（自分—精神）への移行によって実現されたもの

しかしながら、『エヴァンゲリオン』の謎や世界観のあり方が、90 年代初頭に発表された物語消費論が想定していたものとは大きく異なったものであったこともまた一つの事実である。映画版のような謎解き、世界観の説明が『ヤマト』や『ガンダム』で出来たかと言えば、それは無理であったろう。『さらば宇宙戦艦ヤマト』では、ラストシーンで死んだ恋人や戦友たちが蘇るが、それは主人公が死の直前に見た幻影であるという形を取るしかなかった。奇跡は起こったとはいえ、「科学的リアリズム」は守られたわけである。ところが、『エヴァンゲリオン』のシンジはアスカを蘇らせるだけではなく、世界そのものを創造してしまった。それは、「科学的リアリズム」の限界を明らかに越える出来事である。

ここには、明らかに「リアリティ」の質的変化があった。60 年代後半の戦記マンガは、作品が現実の世界、及び、歴史の一部であることを実名性によって示すことで「リアリティ」を作り出した。それに対し、80 年代の『ヤマト』や『ガンダム』は、現実の世界、現実の歴史ではなく、架空の世界、架空の歴史をリアリティの根拠とした。その結果、『ヤマト』や『ガンダム』は史実の縛りから解放され、自由にそのストーリーを展開することが

---

637 『エヴァンゲリオン』の最終二話は多くの人々に衝撃を与えた。しかし、当時の筆者の周辺には最終二話に何の衝撃を感じなかった人、「まったく予想通りの展開」と感じた人が少なからず存在していた。『エヴァンゲリオン』に熱中していた人々の間には「前期エヴァ派」と「後期エヴァ派」という派閥があったようであるが、『エヴァンゲリオン』に批判的な人々の間にそのような区別はなかった。ブームになっているから見る、話題になっているから語る、というレヴェルでしか『エヴァンゲリオン』に関心を持たない人々が、前期、後期の違いなど問題にするはずもなかった。『エヴァンゲリオン』に対して冷淡であった知人たちの最終二話に対する感想は、おおまかに次の二タイプがあったと記憶している。一つは『エヴァンゲリオン』を俗流の精神分析だと考えた人たちである。俗流の精神分析をなぞれば、結末が自己啓発セミナーになるのは当然だというわけである。もう一つは、『エヴァンゲリオン』を、過去のマンガやアニメの寄せ集めに過ぎないと考えた人たちである。大塚の失望は、彼が『エヴァンゲリオン』に期待をしたからこそ生じたものであり、最初から期待を持たなかった人たちにとっては、全体性、超越性の希求への強行着陸は日本のマンガ・アニメの典型的な結末でしかなかったのである。

できるようになった。だが、そこにはまだ、SFの文脈による「科学的リアリズム」の縛りがかかっていた。それに対し、『エヴァンゲリオン』は、庵野の「自分のリアリティなんて自分しかない」という発言が端的に示すように、「リアリティ」の根拠を、作品が「自分」の一部であることに求めようとした。そして、ファンもまた、作品の中に監督の「自分」と自分自身の「自分」を見出し、それに熱中したのである。その結果、意味不明な言葉や映像が、「自分」の精神世界の表象として受容されたのである。

その精神世界は、当時はやりであった精神分析によって説明された。五十嵐は、『エヴァンゲリオン』の特徴は「精神分析」にあるとし、言説集の第 3 章を精神分析的な言説を取り扱う章とした。

> 第3章は、精神分析的な言説を扱う。誤解を恐れずに、エポックメイキングとなったアニメの特徴的な問題系をキャッチフレーズ風に言うならば、ヤマトはナショナリズム、ガンダムはコロニアリズム、押井守の作品はメタフィクション、そしてエヴァは精神分析になるはずだ。ゆえに第3章はきわめてエヴァ的な問題設定といえる。主なトピックは、エヴァの性格が、分裂病か、境界例か、そして母の不在なのか、ということになろう。ゆえに野火ノビタ、斉藤環、香山リカ、鈴木繁らの論文を検討する。[638]

「ガンダムはコロニアリズム」とは、『ガンダム』が宇宙に植民した人々の地球からの独立を題材としたことを指す。つまり、『ガンダム』の問題設定は、地球と宇宙都市によって構成されるその世界、そして、人類の宇宙開拓史という歴史から作り出される。それに対し、「エヴァは精神分析」とは、『エヴァンゲリオン』では、自分と他者の関係が精神分析の観点から論じられたことを指す。つまり、『ヤマト』や『ガンダム』の「リアリティ」が（世界—歴史）によって作り出されるものとするならば、『エヴァンゲリオン』の「リアリティ」は（自分—精神）によって作り出されたものなのである。

（世界—歴史）と（自分—精神）の違いは、作中人物と作品外にいる製作者やファンたちの間の距離感の違いに端的に現われる。（世界—歴史）が、作中の登場人物たちを相対化する客観性を常に持ち続けるのに対し、（自分—精神）は、登場人物たちの自我のあり方と同一化してしまう。『ガンダム』を巡る議論は熱いものではあったが、冷静な分析を否定するものではなかった。「ガンダム」シリーズについて語る富野の口調は、時には冷淡さすら漂わせることがあった。『Z ガンダム』の終了後のインタビューで、富野はアムロについて次のように語る。

> ——次にアムロの在り方についてなのですが、何故に彼は最終回（筆者註：『Zガンダム』の最終回）に至るまで宇宙に出ようとしなかったのでしょうか。
>
> **富野**　それは最初から宇宙に出す気がなかったからです。余りアムロ自体、出したくないですしね。

---

638 五十嵐太郎、前掲書、p.6。

さっさと殺してしまいたいくらいだったけれども、殺し損ねているんですよね。

――監督の考えとしては、アムロは死ぬべきであった、と言う事ですか･･･

富野　うん死ぬべきだろうし、それは今でも変らない。本当は野垂れ死にして欲しいところだけれども、ああいうのは野垂れ死にはしないでしょうね。そういう意味ではシャアもそうなんですけれども、困っていますね。この二人には。ミライさんなんかはともかくね。[639]

富野が、アムロと自分を同一視することは基本的にはなかった。その距離感のある視点は、登場人物たちを歴史の大波の中で翻弄される無力な個人として捉えるものである。厳として存在する世界に対して戦いを挑んだカミーユは、奇跡を起こすものの、その代償として発狂することになる。そして、カミーユの犠牲にも関わらず、戦争が終わることはなく、ニュータイプによる理想世界の実現はいつのことになるかがまったくわからない。富野はその結末こそが「現実」であるとした。

しかし、『エヴァンゲリオン』には、そのような距離感がまるでなかった。庵野は、『エヴァンゲリオン』を自分の「プライヴェート・フィルム」であると言い、登場人物たちのことを「僕という人格を中心にできてる合成人格」と呼んだ。そして、ファンもまた、『エヴァンゲリオン』に自分の姿を投影し、シンジやアスカは自分であると主張した。そして、このような一体感を説明するために精神分析の用語が活用されることになる。野火は、『エヴァンゲリオン』を「分裂症」という言葉で説明し、そして、冷静に『エヴァンゲリオン』を分析しようとする者たちに対し嫌悪を表明する。それは、『エヴァンゲリオン』を一定の距離感をとった上で語ろうとする者の否定であり、『エヴァンゲリオン』と一体化する自分を肯定するものである。

それに対し、斉藤環は、『エヴァンゲリオン』は「分裂症」ではなく、「境界例」だと主張する。

庵野監督のインタビューには「気違い」「分裂病」などの言葉がよく出てくる。ところが『エヴァ』の世界は、およそ分裂病的ではない。「分裂病」とは何よりもまず、まともなコトバや共感が通じなくなる事態のことだ（例：カフカ、リンチ、吉田戦車）。ところが『エヴァ』という作品は、謎と仕掛けに満ちているにも関わらず、むしろ過剰なまでに「判り」やすい。この判りやすさこそが『エヴァ』の最大の魅力であり、見ると語らずにはいられなくなるのはこのためだ。

庵野氏によれば「分裂病が判るのは分裂病だけ（「Quick Japan」96 年 10 月号）とのことだが、この表現はむしろ「境界例」にこそよく当てはまる。「境界例」は「ボーダーライン」「境界性人格障害」とも呼ばれ、分裂病と神経症の境界線上の病気というのが本来の意味だ。不安定な気分と対人関係、手首自傷などの激しい「行動化」が特徴で、いつも自分の空っぽさに悩まされている。だから孤独に耐えられず、他人との関わりを求めるあまり、はた迷惑な行動に走る。そのつもりがな

[639] 富野由悠季「富野由悠季インタビュー」『RAPPORT DELUXE 12 機動戦士Ｚガンダム大事典』ラポート、1986 年、p.105。

いのに周囲を挑発せずにいられない。またそれが本人の魅力でもあるため、まわりの人たちも容易に巻き込まれる。彼らがみずからの中心が空虚であるというイメージに敏感で、空虚の埋め合わせに他人のイメージを参照・引用――つまり「同一化」――しながら自分を支えようとする。[640]

斉藤は『SCIaS』のレポート記事で、「境界例同士ほどわかり合える間柄はない」とコメントしている。

> 「監督である庵野秀明氏自身が、しばしば自らの「狂気」を強調していますが、その「狂気」はきわめて「境界的」です。ときに衝動的であったり、自分にはなにもない、ということを強調している。そうして、その空虚さに非常に敏感でもある」
> 　作品自体の境界例的な面を次のように分析する。
> 「(境界例は手首自傷といった過激な「行動化」(パフォーマンス) が特徴であるが) 物語のあの終わらせ方などは、視聴者に対する挑発的な「行動化」、とみることができる。また、物語がある時はユーモラスに明るく、ある回は逆に陰惨なまでに暗く描かれるのは、境界例にみられる『スプリッティング』、自分がみる対象の評価の分裂、些細なきっかけである人なり物の全否定から全肯定へと極端に分かれてしまうことに通じていると思う」
> 　境界例同士ほどわかり合える間柄はない、と斉藤氏。境界例の若者は、『エヴァ』が境界例作品だから共鳴したのだろうか?
> 「私がみてきた限りで、境界例でアニメ好き、という人はいままでいなかった。私の経験では、『エヴァ』ははじめて彼らを捉えたアニメ、とはいえます」[641]

「分裂症」「境界例」と診断に大きな違いがあるが、野火と斉藤が語る『エヴァンゲリオン』のファン、及び製作者のあり方にはそれほど大きな違いは無い。彼らは、自分は判ってもらえないという疎外感を持っているが、同時に、仲間同士では過剰に判りあってしまう強力な連帯感を持っている。判ってもらえないという感覚は、自分は不当な扱いを受けているという劣等感を生み出し、判りあえるという感覚は、判りあえる自分たちは特別な集団なのであるという優越感を生み出す。そしてこの二つの感覚は、時には、作品との間に距離をとって客観視をしようとする態度に対する拒絶を生み出す。劣等感は批判的な態度を敵対とみなすであろうし、優越感はその態度を判らないがゆえのものだとみなすであろう。

この劣等感と優越感の混濁は、『ヤマト』や『ガンダム』にも見られるものであり、(世界―歴史) と (自分―精神) は本来的には矛盾するものではない。斉藤が言うように、『エ

---

640 斉藤環「『境界例』に漂う孤独と空虚からの同一化」『スタジオ・ボイス』1997年3月号、p.21。
641 佐久間マイ「何が若者の心を癒すのか」『SCIaS』1997年5月2日号、朝日新聞社、1997年5月2日、p.15。

ヴァンゲリオン』のファンが、他人のイメージを「参照・引用」することで自分の空虚さを埋めようとしているのならば、彼らの（世界―歴史）に対する固執はより強いものとなるであろう。架空の世界、架空の歴史は、様々なイメージを「参照・引用」することによって作りあげられるものだからである。（世界―歴史）は、「参照・引用」をパッケージ化したものである、という側面を持っており、同じパッケージを愛好するということは、自分たちが同じ文化を共有する仲間であることの証明となる。架空の世界を構築し、それに没入することで成立する 80 年代的な物語消費のメカニズムは、もともと、自分の空虚さに悩む人々に擬似的な救いを与えるためのメカニズムなのである。実際、『エヴァンゲリオン』の作品世界は、その細部に至るまで精密に考証されていた。

しかしながら、（世界―歴史）と（自分―精神）に対して人々が期待していることは大きく違っている。人は（世界―歴史）に対して、客観的であること、個人に対して超越的に存在することを期待している。人の数だけ真実はあると言われるが、それ以上に、歴史的事実は一つしかないということを人は信じている。それに対し、（自分―精神）はあくまでも自分に寄り添ったものとしてあることが期待される。（自分―精神）では、一つだけの事実よりも、人の数だけある真実のあり方が問題となる。（世界―歴史）は自分というものに対しても距離をとって客観視をする態度をとろうとする。もし、その客観視を（自分―精神）が拒絶するならば、両者は対立関係に陥ることになる。

（世界―歴史）の対象に対して距離をとろうとする視線は、時には物語消費が言うところの「大きな物語」をも相対化してしまう。歴史の議論は、歴史観という名の「大きな物語」を作り出す。（世界―歴史）によって「大きな物語」を作り出す技法は、歴史の議論が歴史観を作り出すメカニズムを模倣したものである。だが、歴史の議論は自身の歴史観をも批判の対象とする。その批判性は、個人が信じる「自分をとり囲む〈世界〉を理解するモデル」が幻想であることを暴き、人は、この世界において孤絶した存在であることを示してしまう。アニメ・ジュンは『ガンダム』を孤独な少年と全世界の対立という図式を持つ作品だとした。それは、『ガンダム』の世界が「僕たちの住む世界にひってきする現実」[642]といえるほど緻密に構築された世界であるからこそ成立した図式である。緻密な架空世界の構築は、時にはその登場人物を孤絶した存在へと追い込んでしまう。アニメ・ジュンはニュータイプを「あまりにも安直な結論」と批判した。それは、アニメ・ジュンが、ニュータイプの創案を、SF 的な考証によって示された人間の孤独を「オカルト＝サイエンス」によって解消しようとする行為とみなしたからである。

『ガンダム』において、人に孤絶をつきつける「科学的リアリズム」による架空世界と、孤絶を解消するニュータイプは実は対立関係にあった。しかし、「オカルト＝サイエンス」が科学を装うことで、オカルトと科学の対立関係を隠蔽するように、ニュータイプもまた SF を装うことで、自身と「科学的リアリズム」の対立関係を隠蔽していた。しかし、その

[642] アニメ・ジュン「ラスト・ショット！！　ガンダム」『OUT』4 月号、みのり書房、1980 年 4 月、p.25。

対立関係は『Ｚガンダム』のラストにおいて顕在化する。カミーユの発狂は、個人と全世界が対立すれば、個人が押しつぶされることを示した。ニュータイプすら世界の前には無力なのである。

『ガンダム』は、物語消費の成功例とされながらも、物語消費に純化しきれない部分を持っていた。そして、それは、『エヴァンゲリオン』もまた持っていたものだった。『エヴァンゲリオン』の作品世界も緻密に作られ、その中にいる登場人物たちは皆それぞれに孤独であった。そして、その孤独を克服すべく物語はオカルトへと傾斜していく。『ガンダム』では、「現実」の前にオカルトは挫折した。（世界―歴史）が「科学的リアリズム」に基づいて構築される客観的なものとして存在していたからである。だが、『エヴァンゲリオン』のオカルトは（自分―精神）と結びつく。そこでは、非科学的で客観性の欠いた描写が、自分の精神の表象として肯定される。『エヴァンゲリオン』では、ロボットを十字架にかけるというオカルティックな秘儀によって世界は作りかえられ、世界の行く末はロボットと共に十字架にかけられた少年の選択に委ねられる。

（世界―歴史）では、視点と登場人物との間に距離があるため、登場人物が持っている「自分をとり囲む〈世界〉を理解するモデル」もまた相対化されてしまう。それに対し、（自分―精神）では、その距離がないため、登場人物が持っている「自分をとり囲む〈世界〉を理解するモデル」が世界そのものだと認識されてしまう。その認識が、主人公の「自分をとり囲む〈世界〉を理解するモデル」の獲得と、主人公による全世界の救済を同一のものとみなし、作品が物語消費に純化することを可能にする。

『エヴァンゲリオン』及び、『エヴァンゲリオン』の影響を受けて生まれたとされるセカイ系の諸作品の特徴として、「国」や「社会」といったものの描写が欠けており、それらの中間項を飛び越えて個人が世界そのものになってしまうことが指摘されている。その欠如は、作品が持つ舞台設定、歴史設定のうち、相対化をもたらす部分を排除した結果として生じたものである。

「社会」という概念は、「ムラ社会」という言葉が存在するように、限定された共同体を指すこともある。しかし、現在では種々雑多な人々の集合によって作り出された共同体を想定することの方が一般的となっている。文化や言語を共有しない人々とも生きていかねばならない今日の「社会」は、相対化の契機に満ちた場所である。

かつては、「国家」という観念が、個人の世界に対する帰属感を作り出していたこともあった。だが、第二次世界大戦における敗戦は、「国家」によって成立する「自分をとり囲む〈世界〉を理解するモデル」を相対化してしまった。物語消費は、「戦前の日本社会に於ける例えば国定教科書で採用された日本神話」などが、その絶対性を失ってしまったがゆえに発生した消費活動である。今日では国家もまた相対化の契機となる存在になってしまっている。現代人が持つ「社会」や「国家」の観念は、相対化をもたらす視点を作品内に呼び込んでしまうものとなっているため、排除されてしまうのである。

（世界―歴史）では、「社会」や「国家」といった個人と世界の中間項を排除することは

基本的にはできない。「国家」や「社会」の欠けた世界や歴史を想定することが困難だからである。しかし、(自分―精神) では排除は可能である。自分とその精神を語ることは、自分の関心の範囲内の事だけでもできるからである。もちろん、それはかなり強引な力技である。だが、その力技も、作品の登場人物たちが十代の少年少女たちであることによって、より容易なものになる。彼らの生活圏は学校を中心とした限定されたものであり、彼らが自分の生活範囲で接する共同体は、ひじょうに同質性が高いものだからである。

序論でとりあげたアライ＝ヒロユキは、『エヴァンゲリオン』で描かれる組織が、主人公たちが所属する特務機関と学校、人類補完委員会の三つだけだと指摘する。アライは、これを一般人の日常生活にあてはめるとネルフは同好サークル、人類補完委員会は秘密結社にあたるとする。だが、シンジは人類補完委員会とは無接触である。つまり、シンジの生活は学校と同好サークルだけで成り立っている。高橋しんは、「人生の中で、『陸上部』と『恋愛』のことだけで生きていけたおそらくは唯一の時代の、あの頃の僕ら」を思い浮かべながら、『最終兵器彼女』を描いたという。恋愛関係にあるシュウジとちせは同じ学校の同級生であり、シュウジは陸上部に所属していた。シュウジとちせの生活も学校と同好サークルによって成立している。『イリヤの空、UFO の夏』にも、この条件は当てはまる。『イリヤ』の主人公、浅羽直之の生活も家と学校と彼の所属する新聞部だけで成り立っている。作品終盤で、浅羽はヒロイン、イリヤと駆け落ちをするが、浅羽が休校になった学校を潜伏先に選んだため、物語の舞台は学校に限定されることになった。浅羽とイリヤは、教員崩れの浮浪者を先生役に、三人で学校ゴッコをしながら日々を過ごすのである。

大塚は、『エヴァンゲリオン』の可能性をそれが「日常」を描いていることに求めた。

> 『八〇年代の日本アニメは大友克洋の『AKIRA』にせよ宮崎駿の『風の谷のナウシカ』にせよ、「ハルマゲドン」後の異世界と化した日常を描いてきた。『AKIRA』であれば『ブレードランナー』的な世界であり、『ナウシカ』や『コナン』なら、前近代、あるいは中世的世界への遡行である。
>
> 『エヴァンゲリオン』もまた、「セカンド･インパクト」後の世界を描いている点は同じだとしても、そこでは、「セカンド･インパクト」以前の世界と相応に日常性は継続しており、作品世界の表層に於ても「日常」は丹念に描かれている。そういう、「日常性の継続」という視線は「ハルマゲドン」によって世界が一新してしまうというオウム＝八〇年代おたく表現的世界観と比した時、表現として一定の耐性を持っていたように思うのだ。[643]

だが、『エヴァンゲリオン』で描かれた「日常」とは、同好サークルと学校だけで成立するものであり、「社会」という中間項を排除したものだったのである。『エヴァンゲリオン』は、物語消費の純化という大塚が望まなかった結末を選択した。しかし、『エヴァンゲリオン』がそのような選択をすることができたのは、それが、「『日常性の継続』という視線」

---

[643] 大塚英志「「超越性」批判――〈サブカルチャー〉であること」『ユリイカ』1996 年 8 月号、青土社、1996 年 8 月、p.132。

を持っていたからだったのである。

３－３.「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成するもの」とセカイ系のヒロイン

物語消費の純化が（自分―精神）によってなされるというのは、ある意味で奇妙なことであった。断片が「大きな物語」の一部となることによって価値を獲得するということは、同時に、「大きな物語」が共有された時、人々が断片を自由に生産できるようになる、ということも意味している。それは、個人の作家が持つ独自性が作品のオリジナル性を保証するという、作家性の神話を解体する力を持つ。物語消費の重要性の一つは、二次創作や派生作品の製作を可能とする作家性解体のメカニズムにあると考えられてきた。だが、（自分―精神）によるリアリティは、作品に作者の姿を見いだすことで成立する。それは、作家性の解体という物語消費の最も重要な部分と矛盾するものであるかのように見える。

しかし、この疑問に対する答えは１章２節にて、すでに提示されているといえよう。マンガやアニメにおける二次創作や派生作品の氾濫は、作家性の解体を伴うものではない。そこで起こっているのは、作品の担い手が一人の絶対的な創造者から、無数の語り部へと拡散していく現象である。語り部たちはそれぞれが個性を持った作家であることが期待されており、そのため作家性の重要性はより強調されることになる。

無数の語り部たちが自分の個性を主張しながら同じ作品に取り組むことができるのは、語り部たちが作品を読解するリテラシーと作品を作るための技術体系を共有しているからである。リテラシーと技術は過去の作品のメタテクスト的蓄積によって作り出される。庵野の自己の告白のみが作品のリアリティを作り出すという主張は、私小説にのめりこんだ自然主義文学者たちを想起させる。しかし、文学者たちの私小説と違い、『エヴァンゲリオン』は、マンガ・アニメのメタテクスト的蓄積を引用することによってできた作品である。山田たどんは、庵野を初めとする昭和三十年代生まれのクリエイターたちが、ある共通した作品群の影響下にあることを指摘する。

> 太田出版から絶賛刊行中（買えよ！　おもしろいから）のハイパー電波系雑誌『Quick Japan』一九九六年十号のインタビューに答えた庵野秀明監督もおっしゃっていらっしゃられ、られている！[644]
> （「『ガンダム』が決めちゃったわけですかね。いまの庵野さんの道を」という問いに）
> 「まあ、『ヤマト』『ガンダム』ですね」と。
> 庵野監督を筆頭に、〝昭和三十年代生まれのおタク〟には、そこに至るまでに共通の道＝過程がある。『ウルトラマン』（一九六九年）で開眼し、『仮面ライダー』（七一年）、『マジンガーＺ』（七二年）に熱中し、『宇宙戦艦ヤマト』（七四年）で目覚め、『機動戦士ガンダム』（七九年）で完璧ドツ

[644] 原文ママ。山田は戯文調でこの評論を書いている。

ボにハマるというパターンだ。現在、第一線で活躍している人々のおよそ五〇パーセントは、この〝昭和三十年代生まれのおタク〟である。また、そうでないクリエイターたちも多かれ少なかれこれら作品群の〝洗礼〟を受けていることはまずまちがいはない。[645]

そして、山田は『エヴァンゲリオン』が「昭和三十年代生まれのおタク」が共有する作品群のオマージュであることを指摘する。

ふつう、クリエイターがオマージュ作品を創る場合、まったく同じにはしないものである。あたりまえだ。まったく同じにしたら、たんなるコピーにしかすぎない。

当然、キャラクターは変える。これは基本中の基本だ。次に設定を変える。これも当然だ。お話も。当然ね。構図とカッティングも——が！

『新世紀エヴァンゲリオン』という作品に限っては——〝構図とカッティング〟は変わらなかったのだ！！　簡単にいえば、それは演出が「そのものズバリ！」ということ——つまり庵野監督が、自分が影響を受けた作品すべての〝演出法〟をブチこんだ——な、わけである。

たとえば（中略）

と········つらつらと書き連ねようと思ったのだが、じつは、この辺の分析はすでに放映終了直後に、（どちらかといえばエロ雑誌系の）『デラべっぴん』（英知出版）誌上の特集で解析されてしまっている。その後、冒頭に述べたエッラ〜い学者サマだの知識階層だの一儲けたくらむ塵芥ライターどもがよってたかって『エヴァ』の解析本を出しても、ついぞ『べっぴん』の特集を超えるものは出てこなかった。つ・ま・り、どんなに頭のイイ連中がよってたかっても、一エロ雑誌の数ページにわたる特集には勝てなかったってわけ。く〜ッ、気持ちいいなァ！　爽快爽快！

逆にいえば、そんな元ネタ探し程度で語り尽くされてしまうような作品なのだ、『エヴァ』は（倒置法）！[646]

だが、庵野は、作品がオマージュであることもまた自己表現であるとした。引用された無数の作品群は、庵野がこれまで歩んできた人生を示すものであり、オリジナリティの無い空虚さは、自分というものが空虚であることの表現であった。そして、その空虚さは、庵野一人だけのものではなく、ある世代の人々全てに共有されるものである。

大泉　『アニメージュ』のインタビューの中に、小さい頃から（テレビ）に依存してきたし、自分自身に何もないんだよ、みたいな発言もありますね。

庵野　テレビ万能時代に生きたものの宿命ですね。もっと認識すべきだと思うんですよ、僕らには何もないっていうことを。世代的にスッポリ抜けている。テレビしか僕らにはないんですよ。

---

645 山田たどん「究極の"ゲッターアニメ"としての『新世紀エヴァンゲリオン』」『Pop Culture Critique　Vol.0 『エヴァ』の遺せしもの』青弓社、1997 年、p.41。
646 同書、p.43。

> 学校に行ってまず昨日見た番組の話をする。『仮面ライダー』の怪人とか、『ウルトラマン』の怪獣の話にドリフのギャグ。『８時だよ！　全員集合』を見ない人は、そのグループに入れなかった。テレビ番組が僕らの社交場であったし、テレビ以外ではマンガですね。『ジャンプ』の『ど根性ガエル』とかがその週の話題になる。学校で当時、マンガの回し読みはできなかったですから、友達の家に行って読むとかね。共通言語となる媒体がテレビやマンガしかなかった。
>
> 僕らの前の世代には、戦争というかなり大きなイベントがありますからね。生き死にまで賭けた相当ハードなイベントじゃないですか。これに参加したら、精神的な影響ってものすごく大きいと思うんですよ。国が一つにまとまって何かをやった時代だし、一体感がある。焼け野原から日本を立て直さないといけないって戦後派の人がそれからすごく頑張りましたよね。高度成長期に入って、今度はおかみに逆らう不貞の輩が増えてきた。六〇年安保、七〇年安保と、いまあるものにとにかく反対を唱える思想的な運動が出てくる。（後略）[647]

庵野は『エヴァンゲリオン』を、人々のテレビに対する依存が深まり、人の生死もテレビの中の出来事となり、情報もまたテレビを経由するようになった時代を反映した作品だと主張する。つまり、『エヴァンゲリオン』に出現する「自分」とは、「昭和三十年代生まれのおタク」が共有するメタテクスト的蓄積のことなのである。それは同時に、庵野の分身とされた登場人物たちもまた、そのメタテクスト的蓄積の中から生まれた存在であることを意味している。

このメタテクスト的蓄積を東浩紀は「データベース」と呼んだ。東は、データベースとはどういうものかを説明するための例として、『エヴァンゲリオン』のヒロインの一人、綾波レイを選んでいる。『エヴァンゲリオン』のファンたちは、世界観ではなく、データベースから生み出されたキャラクターを中心にして、その創作活動を展開していった。そのことを根拠に、東は『エヴァンゲリオン』のファンは「大きな物語」を欲望していなかったと主張する。しかし、実際には、「大きな物語」に対する欲望は、逆により大きく、より直接的なものになっていたのである。東の錯誤は、「大きな物語」を世界観と同一視したことによって生じている。「大きな物語」に対する渇望を満たすための方法論は、（世界―歴史）という手段をけっして手放そうとはしなかったものの、その軸足を（自分―精神）に動かした。そして、自分というものをデータベースで作られた空虚と見なすことによって、（自分―精神）は、さらに（データベース―キャラクター）へと移行したのである。

ただし、メタテクスト的蓄積に依存して作り出される「萌えキャラ」が、『美少女戦士セーラームーン』をはじめとした『エヴァンゲリオン』に先行する作品ですでに登場していたことを考えれば、移行したという言い方は不正確なものかもしれない。（自分―精神）よりも、（データベース―キャラクター）の方が先に成立していており、（データベース―キ

---

[647] 庵野秀明、前掲書、p.19。

ャラクター）を、価値があるものと人々に認めさせるための段階として、私小説の文脈に接続可能な（自分—精神）が必要であった、という分析も可能である。（自分—精神）が（データベース—キャラクター）に置き換えられる運動と、（データベース—キャラクター）が（自分—精神）とみなされることによって正当化される運動は、様々なレヴェルで繰り返し起こり続けるものであり、この二つの運動は交互に起こることによって互いを励起させるものである。この二つの運動の繰り返しによって、作品のあり方は大きく変っていったのである。

（データベース—キャラクター）によって「大きな物語」に対する渇望を満たす表現の成立は、マンガ論、アニメ論にも大きな影響を与えた。その一つが伊藤剛の「キャラ／キャラクター論」であった。伊藤は、「リアリズム」の追及によって隠蔽された〈キャラ〉を90 年代のキャラクター表現が再浮上させたとした。メタテクスト的蓄積されたマンガ・アニメ経験をもとに作り出されたキャラクターは、現実の人間をモデルにして作られた「ウサギのおばけ」ではない。マンガのキャラクター類型をモデルに作り出された「マンガのおばけ」である。伊藤は、「マンガのおばけ」を「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成するもの」とし、再浮上した〈キャラ〉を「身体を欠いたまま感情だけを純粋に媒介／生成する装置」とする。伊藤の議論は、現代のマンガの愛好者にとっては、データベースから作り出されたキャラクターこそが、自分と他者との間を媒介し感情を伝えるものなのである、という主張であった。それは、キャラクターこそが「大きな物語」に対する渇望を満たすものであり、現代人にとっての絆を生み出す力なのだ、という主張でもある。純粋性の強調は、90 年代的な（データベース—キャラクター）による表現の 80 年代的な（世界—歴史）による表現に対する優越を示すものである。マンガ・アニメではないが、伊藤の『テヅカ・イズ・デッド』もまた、「ポスト･エヴァンゲリオン」的な作品の一つだったのだといえよう。「キャラ／キャラクター論」による「身体を欠いている」キャラクターの肯定は、90 年代的な表現が身体性を欠いているという批判に対する反駁であった。

富野は『エヴァンゲリオン』に対して批判的であったことで知られるが、その批判の矛先は『エヴァンゲリオン』の登場人物たちの身体性の欠如に向けられていた。富野は、『エヴァンゲリオン』を、瀕死の人間を身近に見たことがないがゆえに、死というものが実感できない年代の人々の作品だとする。

> と言っても、（筆者註：『エヴァンゲリオン』が嫌いだと言っても）オンエアの一本しか見れなかったです。それ以上は見られなかった。エヴァが、僕みたいな年代とか、僕みたいな感覚の人間から見たときに、あのキャラクターは生きてるキャラクターではない、と感じます。ドラマは、生気ある人によって描かれるはずなのに、その根本を無視している。かくも腺病質なキャラクターとメカニックで、ドラマらしいものを描けるというのは、頭の中で考えていることだけを描いていることで、短絡的に言えば、電脳的だと。セックスにしたって生きているから出来ることでしょ？　その境界線を分かっていない年代、つまり、ビデオとかインターネット上のオマンコ見てセンズリか

いているだけで、生のセックスに興味を持てない、本物の女性を怖がる病理現象があるだけで、さっき行った『死ぬこと』が実感出来ないっていうことが一緒になった感性の人々の実在を見せつけられただけで、そう、あれはカルテに見えるんですね。[648]

この富野の『エヴァンゲリオン』批判は、かつて富野が流山児にされた『ガンダム』批判にとてもよく似ている。流山児は、アムロは、本物の女性との関係を恐れ、機械との応答関係に充足している人間だとし、『ガンダム』は身体性に欠いた作品であると批判した。富野は流山児の批判を受け入れつつも、『ガンダム』の人間ドラマが性の領域にも足を踏み入れたものであることを指摘することでそれに対抗した。そして同時に、ファンに対して自閉に陥らず現実を見つめることを訴えた。この富野の反応は、庵野によって踏襲される。庵野は『エヴァンゲリオン』の後半や映画版で、性描写や暴力表現を執拗に繰りかえした。それと同時に、オタク批判を行い、ファンに向かって「現実に帰れ」と訴えた。映画版には、映画館で蠢く人々の様子が実写で写しだされるシーンがあった。エヴァ関連ホームページを主催者する２５歳の男性は、その実写のシーンとラストの「気持ち悪い」というアスカのせりふを、見る者を現実へと突き飛ばす言葉だと受け取っている。

実写でおたくにけんかを売って、エンディングにしてもいきなり現実へと後ろから突き飛ばす。ネット上では『あいつは本当にプロの監督か』って文句も多かったですね。でも、私は実写も含めて庵野秀明という生身の人間のパーソナリティがよく出た作品だと思うし、逆に見る人のパーソナリティがモロに出てくるような仕組みの作品。最高のドラッグムービーだと思う[649]

だが、逆に伊藤は身体性の欠如に純粋性を見いだし、そこに新たな表現の可能性を見いだそうとする。「ポスト・エヴァンゲリオン」の作品では、登場人物たちは、『エヴァンゲリオン』よりもさらに強く「マンガのオバケ」としての性質を前面に押し出すのである。

特にその傾向を強く示したのは、ヒロインたちである。『最終兵器彼女』のちせは「最終兵器」と呼ばれるサイボーグである。『ほしのこえ』のヒロインは地球を遠く離れた宇宙の果てで、ロボットに乗って宇宙人と戦い続けている。そして、『イリヤの空、UFO の夏』のヒロイン、イリヤは軍の秘密兵器を操縦できる世界でただ一人の少女である。つまり、三人とも「戦闘美少女（＝マンガのオバケ）」であった。[650]そして、これらの三作品で、主人公の日常生活に非日常の匂いを持ち込むのは、日常を破壊しようとしている敵ではなく、

---

648 切通理作、前掲書、p.79。

649 「完結しない［エヴァンゲリオン］をめぐる大論争」『週刊スパ！』1997 年 8 月 27 日号、扶桑社、1997 年 8 月 27 日、p.25。

650 「私は前期エヴァ派です」というオタクに会ったことがあるが、彼女は「私が愛するのは人間であった頃の綾波です」と語っていた。彼女の主張に従えば、クローンであることがまだ明らかになっていなかった頃の綾波は「ウサギのオバケ」であったが、後期になって「マンガのオバケ」に変化した、ということになる。

現実にはありえない存在であるヒロインたちであった。『ほしのこえ』では、戦争は宇宙のはるか彼方で行われており、主人公は戦争のことを、ヒロインから送られてくるメールによってはじめて知ることができる。『最終兵器彼女』や『イリヤ』では、戦争は主人公のすぐ身近で起こっているものとされる。しかし、この二作品における戦争の表象は、敵の描写よりも、ちせの体の異常な進化やイリヤの衰弱といった、ヒロインたちの描写に依存するところが大きい。特に『イリヤ』では、その傾向が極端であった。『最終兵器彼女』には、主人公の友人たちが戦争に巻き込まれて死亡するなどのエピソードもあったが、『イリヤ』では、主人公も、主人公の仲間たちも戦争の被害にまったく遭わなかった。敵は一度も姿を現さず、今、地球が宇宙人の侵略を受けているという事実すら、国家機密として一般人には秘密にされていた。主人公は戦争の深刻さを、一夜にしてその黒髪が白髪になってしまったイリヤの衰弱を見て、初めて理解するのである。

ヒロインたちが非日常的な存在になっていく一方で、主人公である少年たちは逆により日常的な普通の少年へと変化していった。『エヴァンゲリオン』のシンジは、EVA を操縦する能力を持つ特別な少年であったが、『最終兵器彼女』『ほしのこえ』『イリヤ』の主人公たちは、人より少し誠実なだけの普通の中学生、高校生であった。前島はセカイ系の条件の一つを、「少女のみが戦い、少年は戦場から疎外されている」ことにあるとしたが、その条件は、次のように書き直すことができる。少女が非日常の空間で戦い続ける戦闘美少女（＝マンガのオバケ）であるのに対し、少年は日常の空間で生活する普通の人間（＝ウサギのオバケ）である。この条件は、セカイ系のヒロインが、少年（ぼく）にとっての「感情だけを純粋に媒介／生成する装置」であることを意味する。少女（きみ）に愛されるとは、そのような特別な存在によって自分が肯定される、ということを意味している。つまり、セカイ系の最大の特徴である「少女（きみ）と少年（ぼく）の恋愛が世界の運命に直結する」とは、「感情だけを純粋に媒介／生成するもの」によって肯定されることは自分（ぼく）にとっては全世界を手に入れる等しい、ということの直接的な表現なのである。

３－４．ロボットによって顕在化した欲望

ロボットアニメにおける勝ち続ける理由と絆を実現する力を結びつける試みは、「感情だけを純粋に媒介／生成するもの」による自己肯定へと発展した。もともと、ロボットは子供たちの超人願望を適えるものであった。ロボットが他のヒーローたちよりも、超人願望の受け皿として優れていた点は、ロボットが乗り物であり、乗った者を超人化する媒体であったということである。そのことは、ロボットがヒーローという一人の総合的な人格を解体して、主人公をヒーローたらしめる機能のみを取り出したオブジェであるということを意味する。だからこそ、人はロボットに乗ることによって、自分が求めるものを獲得できると信じられるのである。

『ガンダム』のニュータイプは、勝ち続ける理由と絆を実現する力の結びつきを概念と

して取り出すことに成功した。『Ｚガンダム』において、ロボットはその結びつきを表現するための媒体に位置づけられた。それは、人がヒーローに求めていたものが単なる戦闘力だけではなく、「大きな物語」の獲得を実現するものであったことを示していた。ニュータイプは、人間がそのような力を想像し、そして、議論の対象にできるということを示すと同時に、その力に対する人々の欲望を顕在化させた。『エヴァンゲリオン』はその想像を、世界の終焉と再創造にまで発展させ、マンガやアニメこそが、その欲望に応えるものなのだ、ということを示した。その影響は、ロボットアニメだけではなく、他の様々なジャンルに及んでいくことになる。

想像することができるようになった力が、主人公のパートナーであるヒロインに属するものとなったのは、ごく自然な成り行きであったといえよう。日本のマンガやアニメは、主人公の主人公たる根拠を、ヒロインの主人公に対する愛に求めてきた。ヒロインは、ロボット同様に、主人公をヒーローたらしめる機能を持つオブジェである。「マンガのオバケ」である少女（きみ）たちは、ロボットによく似ている。どちらも人の形をしたものでありながら、人間を越える力と美点を持つ。それでいて、その精神は主人公に依存することで維持される。その依存は彼女らと主人公の一体化を必然とする。主人公は彼女らと一体になることによって超人になることができるのである。

もちろん、両者の間には大きな違いも存在している。ロボットが人格を持たないのに対し、少女（きみ）は人格を持っている。人格を持っている少女（きみ）は、ロボットと違い主人公を「気持ち悪い」と言って突き放す可能性を持っている。ロボットがヒーローという特定の人格から、その力だけを取り出して拡大することで出来上がった乗り物であるならば、少女（きみ）は、拡大した力を人格と再統合することによって成立したキャラクターだといえよう。そして、少年（ぼく）は、そんな少女（きみ）に愛されることによって、全世界を獲得することができる。ここに、究極の自己肯定が実現されることになる。

90年代は〈ドリーム〉〈属性〉によってキャラクターを作りあげる技術が「萌え」の一般化という形で普及した時代である。少女（きみ）もまた、〈ドリーム〉〈属性〉によって作り出される美少女であった。〈ドリーム〉には様々な種類があるものの、その全てが美少女の内面を獲得したいという欲望である。内面の獲得とは、少女（きみ）に自分が愛されるということを意味している。〈ドリーム〉の実現とは、究極の自己肯定の実現なのである。

〈ドリーム〉は、現実では実現されることがないとわかっている欲望だとされている。だが、それは現実で実現されないがゆえに、〈ドリーム〉を保有するキャラクターは現実に存在する女性たちを越える存在となりうる。究極の自己肯定もまた、現実においては実現しないものであろう。だが、それゆえに〈ドリーム〉＝究極の自己肯定は、現実で適えられる願望を越える甘美な夢として認知される。ロボットアニメは、日本のマンガ・アニメがその夢への道筋を獲得する上で大きな役割を果たした。そして、現代でも乗り込み操縦型のロボットは、人々の夢を叶える媒体として魅力的な存在である。日本のマンガ・アニメの魅力を象徴するオブジェとして、ロボットは今も特権的に語られる存在なのである。

結論

本論文は、登場人物たちが戦い続けることを可能にするメカニズムという観点から、「戦い」を題材とするマンガ、アニメを分析してきた。そのメカニズムは、「戦い」を正当化し、戦闘によって生じる犠牲を物語の受容者に承認させる論理を構築する。その構築において、鍵概念となるのが「絆」である。「絆」は、自分と他者の間のつながりと、世界の中における自分の位置づけを保証するものであり、これによって、人は自己肯定感を得る。人は自分を肯定するためには、他人はもちろんのこと、自分自身をも犠牲にするのである。

「絆」は、その人が所属する共同体と一体化するためのものと信じられてきた。その一体感ゆえに、人は共同体のために命をかけて戦う。そのような共同体の最大のものが国家である。国家は、同じ言語を話し、同じ文化を共有する国民の存在を前提とすることによって成立する。ベネディクト・アンダーソンは、地域ごとにまちまちな口語を話してきた人々が、自分たちは同じ母語を共有する仲間であるという意識を持つようになるにあたって、出版資本主義が作りだした印刷物と印刷語が大きな役割を果たしたと指摘する。

アンダーソンの指摘は、共同体意識とメディアによる消費者開拓の結びつきを明らかにしたものといえる。共同体意識と消費者開拓の結びつきは、日本のマンガ・アニメの受容においても確認できる現象である。特に、マンガ・アニメのファン共同体が「国民」と同じく、構成員の全員が平等で世俗的な存在であり、一つの歴史の中の現在という同じ時間を共有している仲間であることが、アンダーソンが論じた「国民」とマンガ・アニメのファン共同体を似た性質を持つものにしている。今日のマンガ・アニメでは、ファン共同体の生成、維持、そして、その強化が大きな課題となっている。その理由は、主に、社会の閉塞感や不安のため、人々を互いに結びつける紐帯への欲求がたかまっていることと、マンガ・アニメが安定した収入源を必要としていることの二つに求められる。そのため、マンガ・アニメの作品展開は、アンダーソンが論じた共同体意識の生成過程を縮小した形で反復するようになっている。このことは、マンガ・アニメの物語内容にも影響を与え、その形態を決定する要因となっている。現在のマンガ・アニメにおける「戦い」は、共同体の紐帯となる絆を語り、絆による勝利を語ることで、共同体意識の生成、維持、強化に資するものとなっている。

このような、現代の日本のマンガ、アニメの在り方は、第二次世界大戦の結果とその後の反戦運動の影響によるところが大きい。戦前、戦中のマンガや軍事愛国小説では、主人公の「戦い」を正当化する理由に悩む必要などなかった。主人公が心身ともに健全な日本人であれば、主人公の正しさは約束されていたのである。しかし、第二次世界大戦におけるその被害の大きさはナショナリズムのあり方を変質させずにはおかなかった。そして、反戦運動の盛り上がりは、「戦い」によって発生する犠牲に人々の目を向けさせ、そこまでして戦わねばならない理由が本当に我々にはあるのか、という疑問を人々に抱かせる。そ

の疑問は、共同体のために戦うという行為に対する疑問であり、個人と共同体の関係を問い直すものである。

そのため、「戦い」を正当化するための論理は、共同体の成立根拠を語ることが必要となった。そして、マンガやアニメは、共同体の紐帯となる絆について語り、その確立を目的とするものとなった。それは、同時に「戦い」を共同体の利害のためのものではなく、「絆」の維持のためのものに変えていくことになった。そして、主人公と敵の差異は、その絆を解する者と解さない者の差異となる。主人公は幾度となく危機に陥るが、その際に問われるのは、主人公の危機解決能力ではなく、彼の信念と、その信念の最も重要な部分を構成している絆に対する態度である。そして、主人公の勝利によってその絆の正しさは立証されることになる。主人公は傷つき倒れても、再び立ち上がって戦い、そして勝利する。この傷つく身体から傷つかない身体が出現するという奇跡によって、マンガやアニメは、絆の正しさを立証しようとするのである。

その立証のプロセスにおいて、登場人物たちが生身の人間に近い表象ではなくマンガのキャラクターであったことに大きな意味がある。マンガやアニメのキャラクターは記号的存在であるがゆえに、登場人物たちの中に傷つかない身体を出現させることを技術的に可能にする。現実の人間が傷ついたら立ち上がれなくなるのに対し、記号に過ぎないマンガやアニメのキャラクターは何度でも立ち上がることが可能である。実写作品の登場人物もまた何度でも立ち上がるが、それは、そうした作品で描かれる死があくまでも模擬だからである。それに対し、マンガやアニメのキャラクターは、虚構の存在として本当に死に、本当に生き返ることができる。

また、記号は、その理解を共有する集団にとって、団結を作り出す紐帯として機能する。文字や記号を理解することは同じ文化と同じ言葉を共有することにつながる。記号の集積によって出来ているキャラクターもまた、その愛好者たちにとっては、自分たちが持つ共同性の象徴として機能する。そのキャラクターが作中で倒れ、再び立ち上がることは、自分たちの共同性そのものの死と再生を意味する。そして、キャラクターと自分との間に肯定的な関係を築くことは、共同性そのものによって自分が肯定されたことになる。

今日では、絆は、単に物語内の出来事に留まらず、その作品を受容する人々を結びつけるものとなった。コンテンツとコミュニティの親和性は製作者、消費者の双方に認識され、意識的に作品に反映される。キャラクターが傷つき倒れ、そして再び立ち上がる姿を描くマンガ・アニメ作品は、その愛好者が信じる共同体の結束を確認し強化するための死と再生の儀式といえる。傷つき倒れる主人公は、絆の死を表し、立ち上がって勝利する主人公は、その再生の表象となる。だが、その死と再生は単なる繰り返しではない。この儀礼は、伝統を保存するために行われる祭礼ではなく、敗戦を皮切りに次々と発生し続ける精神的危機に対する応答としてなされる現在進行形の営為である。それゆえにその内容は常に時代とともに変化し、変化するたびにその内容はより複雑で屈折したドラマ性をはらむものになっていった。そして、その変化に促進される形で、絆は強度を高めていくのである。

マンガやアニメがその受容の共同性を信じる集団のための、いわば死と再生の儀式となったことにより、キャラクターもまた、現実の人間から、集団内で共有されている絵画様式や物語類型に基づく美意識の集積物としての性質を強めていく。それは、キャラクターが消費者集団にとっての聖像となる過程とさえいえるかもしれない。

だが、そのことは、キャラクターが人間ではなくなることを意味してはいない。キャラクターは現実の人間同様に、悩みを持ち、その悩みゆえに苦しむ主体であることが期待されている。そのような主体性を持つ存在であると想定されているからこそ、感情移入の対象として承認されるのである。そのことは、キャラクターが共同体の死と再生の儀式にとって両義性を持つ存在であることを意味する。キャラクターが内面を持つ主体であることは、死と再生の儀式をよりスリリングで魅力的なものにすると同時に、キャラクターの生と死をもてあそぶ儀式に対する忌避感をも生み出す。

キャラクターが確かな主体性を持つことは、キャラクターが、生身の人間の生贄同様に儀式を成立させる価値を持ったものであると人々に認知させる要因となる。犠牲は、生々しければ生々しいほど、その犠牲によって強化される絆の価値は大きなものとなる。そのため、キャラクターをより魅力的にし、その魅力的なキャラクターを傷つけることによって、絆を最高の強度を与えようとする傾向がマンガ、アニメの中に生じることになる。絆が自分を肯定するものであるならば、その絆の価値が高ければ高いほど、自分というものの価値は高くなる。もし、絆が個人の命よりも尊いものであるならば、絆によって肯定される自分は、個人の命を越える存在ということになる。「なぜ人は大きな犠牲を払ってまで戦い続けるのか」という本論文冒頭の問いをここで思い出すならば、その答えは、「犠牲によって個人の生死よりも尊いものが獲得できるから人は戦うのだ」ということになるであろう。かくして、犠牲を払うことは厭うべきことではなくなり、犠牲を払うこと自体が戦う目的となる倒錯すら生じるであろう。

しかし、感情移入の対象となるキャラクターが悩み、苦しむ姿は、同時に、受容者の心の中にどうしてここまでして戦わねばならないのか、という疑問もまた生じさせる。その疑問は、絆によって得られる自己肯定も生きている人間が存在してこそのものである、というごく平凡な事実を人に気づかせる。そもそも、「なぜ人は戦い続けるのだろうか」という問いは、戦争によって得られたものに比して、戦争が生んだ犠牲があまりにも大きすぎたからこそ生じたものである。魅力的なキャラクターが苦しむ姿は、犠牲の価値を最大のものに近づけると同時に、その疑問を再浮上させる。また、個人の犠牲によって成立する人間関係は、そこに必ず犠牲による得失、すなわち、搾取—被搾取の関係を生じさせる。絆のために苦しむキャラクターの姿は、絆もまた搾取される者を作り出すためのシステムになりうるという事実を露呈させるのである。

マンガ・アニメのキャラクターは記号を用いた表象であるために、その喜びの大きさも苦しみの大きさも、作者が恣意的にコントロールできる。それゆえマンガやアニメは、犠

性によって得られるものの価値を無際限に拡大することによって、「戦い」に対する懐疑を乗り越えようとした。そのため、絆は宇宙を統べる原理にまで肥大化していったのである。

本論でとりあげたマンガ作品、アニメ作品には、それぞれに「戦い」に対する懐疑へとつながる可能性をはらんでいたが、最終的には「戦い」を肯定するための論理に回収されていった。格闘マンガは「戦い」がもたらす悲劇に対し、「戦い」こそが人間性を実現するものであるというテーゼを提示することで対抗する。そこでは、社会的良識を現代人の閉塞感の源として位置付け、「戦い」は避けるべきだ、という良識を否定することがあたかも閉塞感の打破であるかのようにみせかける詐術が行われる。サイボーグマンガは、自己否定性によって「戦い」を正当化する論理に一つの楔を打ち込んだ。だが、その自己否定性は、自分は犠牲者なのだという、別種の自己正当化を生み出した。その正当化は、劣等感を共有することで成立する同胞意識へと発展していく。劣等感を共有することで成立する同胞意識は、現在では、人を「戦い」に駆り立てる力の中でも最も強いものの一つとなっている。ロボットアニメは、絆を生み出す力と「戦い」に勝利する理由をオカルト的な疑似科学によって結びつけた。この結びつきの発見によって、日本のマンガ、アニメは、主人公とヒロインの二人の絆と世界そのものとを同一視する論法を獲得することになった。

絆を称揚するための儀式と化した作品の中では、絆とは何かという最も根本的な問題が問われることがなくなる。絆は暗黙のうちに皆が了解しているものとして提示される。絆の否定者として現われる敵ですら、絆とは何かという根本的な問いを相手に向かってなげかけることはしない。自分が否定しようとしているものは何なのか、ということを問いかけもしなければ自分でも考えようともしない否定者は、人々の間にある暗黙の了解を異なる立場から承認することで、それをさらに強化する存在として機能する。彼らはあくまでも儀式の参加者の一人であって、儀式を否定し、解体する存在ではないのである。

儀式は定型化された行動を繰り返すことによって、儀礼の対象となっているものが何であるかを顧みることなく、それを絶対的な制度とみなす。対象への考察は無用とされ、懐疑とそれに伴う批判性は作品から排除される。その過程で、現実を直視するものであるはずの「リアリズム」は、ジャンルを成立させるための制度的な約束事である「リアル」へと変質し、批判性もまた作品に興趣を添えるためのスパイスと化していくことになる。サイボーグマンガの項でとりあげた、全ては戦闘アクションを効果的に表象するための「方便」に過ぎないという主張は、ある意味で正しいのである。

だが、懐疑こそが日本のマンガ、アニメの多様化、複雑化の契機であることを考えれば、儀式による制度化は、自らの閉塞を招くものとなる。絶対的なものとみなされた絆は、まるで閉塞を打破する契機であるように語られるが、実際には、それは儀式の熱狂による一時的な精神と感覚の麻痺を生み出すものに過ぎない。熱狂の終焉後には、さらに大きな閉塞が生み出される。そして、その閉塞感を解消するものとして、いっそう大がかりな儀式が求められ、その儀式がさらなる閉塞を生み出すという悪循環が発生することになる。

この儀式は、マンガ、アニメの愛好者に暗黙のうちに共有されてきた無数の約束事の上に成り立っている。本論は、技術、歴史、理念、様々な領域に渡って存在する暗黙の了解を言葉にして明確化しようと試みてきた。それは、これら暗黙の了解を不変のものとして提示し、定義を与えることを目的とした試みではない。むしろ逆に、それらを変化可能なものとして提示することを目的としている。語りえないものは、行動によって反復されることで維持されるが、その方法による維持は対象を批判不能な不変の制度にしてしまう。暗黙のうちにあるものを言葉で明示することで、批判可能なものとし、そこに変化の可能性を探ることが閉塞を回避するために必要なことなのである。それは、マンガやアニメが懐疑や批判を「戦い」を正当化する論理に回収してきたからくりを直視し、マンガやアニメの歴史が自らを閉塞へと追い込む歴史であった事実を認めることでもある。自分たちが閉塞に向かっているという認識は、自分たちが閉塞しているという事実以上に、人に閉塞感を与えるものとなるであろう。だが、閉塞感は閉塞そのものではない。閉塞感に苦しむことは、むしろ、解放への可能性としてある。なぜなら、その苦しみの認識こそが人を閉塞に追い込むものへの懐疑を生みだすものだからである。

その懐疑性は、絆を強化し続けるメカニズムの中にキャラクターを組み込み、彼、彼女らの苦しみを快楽の搾取の対象とする受容者への懐疑ともなるであろう。その懐疑を通じて、搾取のメカニズムからの脱却は可能であるかと問うことが、本論の最終課題ともいうべき見果てぬ夢である。

引用・参考文献一覧

[外国語文献]

Anderson ,Benedict, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London, Verso Editions and NLB.1983.（アンダーソン、ベネディクト（白石隆、白石さや訳）『定本　想像の共同体　ナショナリズムの起源と流行』書籍工房早山、2007 年）。

Sedgwick, Kosofsky, Eve,*BETWEEN MEN: English Literature and Male Homosocial Desire*,COLUMBIA UNIVERSITY PRESS,1985. （セジウィック、イヴ(上原早苗訳）『男同士の絆　イギリス文学とホモソーシャルな欲望』名古屋大学出版会、2001 年）。

[日本語文献]

Web 現代「ガンダム者」取材班『ガンダム者　ガンダムを創った男たち』講談社、2002 年。

YU-SHOW「最も「ヤンデレ」に近しい存在――その名は「妹」！」『「ヤンデレ」大全』インフォレスト、2007 年 10 月、pp.106-107。

東浩紀『存在論的、郵便的』新潮社、1998 年。

――――「過視的なものたち（２）」『ユリイカ』第 33 巻第 3 号、青土社、2001 年 3 月、pp.196-219。

――――『動物化するポストモダン　オタクから見た日本社会』講談社、2001 年。

――――『ゲーム的リアリズムの誕生　動物化するポストモダン２』講談社、2007 年。

東浩紀、大塚英志「工学、政治、物語」『新現実』Vol.01、角川書店、2002 年 9 月、pp.98-144。

東浩紀、笠井潔『動物化する世界の中で　―全共闘以降の日本、ポストモダン以降の批評』集英社、2003 年。

足立加勇「サイボーグ漫画のアニメ化に見る漫画作品の受容と消費」『学習院大学人文科学論集』18、学習院大学、2009 年、pp. 343-374。

――――「起源としての石ノ森章太郎とその断絶–「サイボーグ 009」から「最終兵器彼女」まで」『まぐま』Vol.18、STUDIO ZERO/蒼天社、2010 年 9 月、pp.40-54。

――――「視点が担うメッセージ―『ひぐらしのなく頃に』に見るノベルゲームの物語構成法―」『アニメーション研究』vol.12、日本アニメーション学会、2011 年 3 月、pp.19-29。

――――「観客参加型コンテンツの成立と友情物語―少女向けアニメ『プリキュア』シリーズにおける観客参加の形式―」『アニメーション研究』13(1)、日本アニメーション学会、2012 年 3 月、 pp.13-23。

アニメ・ジュン「ラスト・ショット！！　ガンダム」『OUT』４月号、みのり書房、1980

年 4 月、pp.25-26。
アミューズメントメディア総合学院監修『マンガキャラの服装資料集』廣済堂出版、2012 年。
アライ＝ヒロユキ「『新世紀エヴァンゲリオン』のバランスシート」『Pop Culture Critique Vol.0 『エヴァ』の遺せしもの』青弓社、1997 年、pp.67-79。
――――『宇宙戦艦ヤマトと 70 年代ニッポン』社会評論社、2010 年。
庵野秀明、大泉実成・編『スキゾ・エヴァンゲリオン』太田出版、1997 年。
五十嵐太郎「サンプリング・エヴァンゲリオン　～序にかえて」『エヴァンゲリオン快楽原則』第三書館、1997 年、pp.1-8。
池上賢「『週刊少年ジャンプ』という時代経験　――解釈枠組みとしてのマスター・ナラティブ――』」『マス・コミュニケーション研究』No.7、立教大学、2009 年、p.161。
いしかわじゅん『漫画の時間』晶文社、1995 年、pp.149-167。
石田美紀「「美」に抗うアニメーション　――「セーラームーン」以後の少女アクション」『戦う女たち　日本映画の女性アクション』作品社、2009 年、pp.307-337。
石森章太郎「インタビュー　石森章太郎　親不孝なサイボーグたち･･･」『別冊テレビランド増刊　サイボーグ００９　ロマンアルバム』徳間書店、1977 年 11 月 30 日、pp.68-71。
伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド――ひらかれた漫画表現論へ』ＮＴＴ出版、2005 年。
――――「まんが表現と痛み――身体感覚と感情移入の乖離」『別冊ぱふ　コミック・ファン』vol.15、雑草社、2005 年、pp.42-45。
伊藤比呂美「石森章太郎　いちめんの雨」『現代マンガの手帖　國文學 4 月臨時増刊号』第 26 巻 6 号、學燈社、1981 年 4 月 25 日、pp.101-103。
伊藤遊、山中千恵「マンガを通じた国際交流への期待　―モナシュ大学の事例から」『マンガ研究』vol.9、日本マンガ学会、2006 年 4 月、pp.83-94。
井上加勇「格闘漫画に見る現代社会のコミュニケーション　――最強の探求と自閉するユートピア――」『和光大学現代人間学部紀要』1、和光大学、2008 年 3 月、pp.159-179。
猪俣謙次、加藤智『ガンプラ開発真話』角川書店、2006 年。
伊原達矢、角丸つぶら『美少女キャラデッサン　顔・からだ編』ホビージャパン、2012 年。
鶯谷五郎「少年キング　009 THE ORIGINAL 1964-1966」『サイボーグ００９　コンプリートブック　NEW EDITION』メディアファクトリー、2012 年、pp.34-40。
宇野常寛『ゼロ年代の想像力』早川書房、2008 年。
梅澤淳稔「教えて♡プリキュア」『プリキュア新聞』日刊スポーツ新聞社、2013 年 3 月 12 日、pp.6-7。
虚淵玄「脚本家虚淵玄スペシャルインタ」『スポーツ報知　まどか☆マギカ特別号』報知新聞社、2012 年 11 月、pp.4-5。
エーコ、ウンベルト（池上嘉彦訳）『記号論Ｉ』岩波書店、1996 年。[Eco, Umberto, *A THORY*

OF SEMIOTICS, Indiana University Press, 1976]
大塚英志「まんがランダム」『読売新聞』読売新聞社、1996 年 1 月 22 日、p.7。
――――「まんがランダム」『読売新聞』読売新聞社、1996 年 4 月 1 日、p.7。
――――「「おたく」表現の危機」『夕刊読売新聞』読売新聞社、1996 年 5 月 20 日、p.7。
――――「「超越性」批判――〈サブカルチャー〉であること」『ユリイカ』1996 年 8 月号、青土社、1996 年 8 月、pp.129-135。
――――『サブカルチャー反戦論』角川書店、2001 年。
――――『定本　物語消費論』角川書店、2001 年。
――――『キャラクター小説の書き方』講談社、2003 年。
――――『アトムの命題　手塚治虫と戦後まんがの主題』徳間書店、2003 年。
大塚英志、大澤信亮『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』角川書店、2005 年。
おかだえみこ「日本のアニメ　７０年の軌跡」『アニメの世界』新潮社、1988 年、pp.111-125。
岡部いさく「マンガ／アニメに登場する空想ロボット兵器」『軍事研究』36 巻第 7 号、ジャパン・ミリタリー・レビュー、2001 年 7 月、pp.66-80。
岡本一平『新らしい(ママ)漫画の描き方』先進社、1930 年。
荻上チキ「「戦う理由」を検証する」『100 人がしゃべり倒す！『魔法少女まどか☆マギカ』宝島社、2011 年 10 月、pp.116-117。
押井守「前略　宮崎駿様　―〈漫画映画〉について―」『風の谷のナウシカ　絵コンテ集２』徳間書店、1984 年、pp.267-274。
小田雅弘、石川秀一構成『〈復刻版〉機動戦士ガンダム　モビルスーツバリエーション　ザク編』講談社、2006 年。
カイヨワ、ロジェ、(清水幾太郎、霧生和夫訳)『遊びと人間』岩波書店、1970 年。[Caillois, Roger , *LES JEUX ET LES HOMMES*, Gallimard, 1958]
加藤レイズナ他『プリキュア　シンドローム！　〈プリキュア 5〉を生んだ 25 人』幻冬舎、2012 年。
カネダ工房／角丸つぶら『萌えキャラクターの描き方　しぐさ・感情表現編』ホビージャパン、2011 年。
唐沢俊一、岡田斗司夫「新世紀オタク清談　第 18 回　マンガと評論・前編」『創』二月号、創出版、2006 年 1 月、pp.146-151。
木谷高明、村井克成「新日本プロレス新会長・木谷高明が自らのプロデュース論を大いに語る！「織田信長やアントニオ猪木が求められている時代なんです！」」『Dropkick』vol.5、晋遊舎、2012 年 6 月 1 日、pp.70-74。
ギデンズ、アンソニー（松尾精文・立松隆介訳）『左派右派を超えて　ラディカルな政治の未来像』而立書房、2002 年。[Giddens, Anthony, *Beyond Left and Right: The Future of Radical Politics*, Polity Press, 1994]
切通理作「富野由悠季ロングインタビュー　ガンダムの子どもたちへ」『別冊宝島二九三号

このアニメがすごい』宝島社、1997 年 1 月、pp.68-81。
限界小説研究会「序文――「セカイ状」化する世界に向けて」『社会は存在しない　――セカイ系文化論』南雲堂、2009 年、pp.5-18。
ゴー・オフィス『マンガの技法　第 1 巻　キャラクターの基本をマスターしよう』グラフィックス社、2002 年。
――――『マンガの描き方徹底ガイド①　やさしい基本の基本編』グラフィックス社、2005 年。
――――『マンガの描き方徹底ガイド⑥　キャラ・パーフェクト編』グラフィックス社、2005 年。
高円寺博「アイアンＺプロット」赤星政尚編『鉄の城　マジンガーＺ解体新書』講談社、1998 年、pp.22-25。
小松左京『空中都市００８　アオゾラ市のものがたり』講談社、2003 年。
コミックス・ドロウイング『萌えキャラのファッション作り　萌えスタイルの描き方』誠文堂新光社、2010 年。
今柊二『プラモデル進化論　ゼロ戦からＰＧガンダムまで』イースト・プレス、2000 年。
近藤隆夫「編集後記」『'94 格闘技観戦パーフェクト GUIDE』週刊ゴング 4 月 10 日号増刊、日本スポーツ出版社、1994 年 4 月、p.178。
コンプティーク編『らき☆すた公式ファンブック稜桜学園入学案内書』角川書店、2007 年。
斉藤環「『境界例』に漂う孤独と空虚からの同一化」『スタジオ・ボイス』1997 年 3 月号、p.21。
斉藤美奈子『紅一点論　―アニメ・特撮・伝記のヒロイン像―』ちくま文庫、2001 年、初出、ビレッジセンター出版局、1998 年。
佐久間マイ「何が若者の心を癒すのか」『SCIaS』1997 年 5 月 2 日号、朝日新聞社、1997 年 5 月 2 日、p.15。
ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史　「萌え」とキャラクター』講談社、2004 年。
――――「おたくのロマンティシズムと転向　「視線化する私」の暴力の行方」　『新現実』Vol.3、角川書店、2004 年 5 月、pp.145-160。
佐々木半九、今泉喜次郎『決戦特殊潜航艇』朝日ソノラマ、1984 年。
佐藤忠良他『少年の美術』１、現代美術社、1981 年。
澤野雅樹「左利きの小さな戦い――ＥＶＡに乗る者たち」『ユリイカ』青土社、1996 年 8 月、pp.164-173。
ジラール、ルネ（古田幸男訳）『欲望の現象学　ロマンティークの虚偽とロマネスクの真実』法政大学出版局、1971 年。[Girard, René, *MENSONGE ROMANTIQUE ET VERITE ROMANESQUE*, Bernard Grasset,1961.]
スーザン・J.ネイピア（神山京子訳）『現代日本のアニメ　『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』、中央公論新社、2002 年。

すぎやまかずみ、たかみね駆『マンガキャラ描き分けレッスン』廣済堂出版、2012 年。
鈴木光明『少女まんがの描き方専科　あなたもプロになれる』白泉社、1981 年。
スタジオジブリ『ナウシカの「新聞広告」って見たことありますか。—ジブリの新聞広告18 年史—』徳間書店、2002 年。
芹川有吾『懐かしき日のアニメ生活雑談（前編)』参照年月日：2013 年 9 月 29 日 http://www.style.fm/log/02_topics/top040910.html。
大徳哲雄「解説　—TV アニメ「機動戦士ガンダム」について—」『機動戦士ガンダムⅠ』角川書店、1987 年、pp.284-291。
高千穂遥「ガンダム雑記」『OUT』４月号、みのり書房、1980 年 4 月、pp.20-23。
————「日本 SF アニメの不幸　高千穂遥に九つの質問」『少年マガジンデラックス　機動戦士ガンダム SF ワールド』講談社、1981 年 8 月、pp.110-113。
竹内オサム『戦後マンガ 50 年史』筑摩書房、1995 年。
————『マンガ表現学入門』筑摩書房、2005 年。
竹重泰見「平田晋策論　——『昭和遊撃隊』の面白さ——」『学芸国語教育研究』第 24 号、東京学芸大学国語科教育学研究室、2006 年 12 月、pp.32-55。
————「平田晋策『昭和遊撃隊』論　——少年読者たちがどのように読んだか——」『学芸国語国文学』第 39 号　2007 年 3 月、pp.82-90。
田中桂『オリジナル美少女ゲームのキャラクターが描ける絵師事典』ソフトバンク クリエイティブ、2011 年。
たまごまご「「萌え」の罪を問いかける、人格不在少女の心の闇」『「ヤンデレ」大全』インフォレスト、2007 年 10 月、p.69。
田宮俊作『田宮模型の仕事　木製モデルからミニ四駆まで』ネスコ／文芸春秋、1997 年。
千田洋幸「沖田十三は『戦艦大和ノ最期』を読んだか　—サブカルチャーと戦争の表象（2）—」『学芸国語国文学』東京学芸大学国語国文学会、2002 年 3 月、pp.115-127。
津堅信之『日本アニメーションの力　８５年の歴史を貫く２つの軸』ＮＴＴ出版、2004 年。
————『アニメ作家としての手塚治虫　—その軌跡と本質』NTT 出版、2007 年。
————「アニメの歴史」『アニメ学』ＮＴＴ出版、2011 年、pp.24-44。
塚本博義、真山明久『漫画バイブル３　数億万人のキャラクター編』マール社、2005 年。
辻真先「感無量！ＳＦ胎動の時代」『別冊テレビランド増刊　サイボーグ００９　ロマンアルバム』徳間書店、1977 年 11 月 30 日、pp.84-85。
————「スタッフインタビュー　辻　真先」『サイボーグ００９　コンプリートブック NEW EDITION』メディアファクトリー、2012 年、pp.156-157。
津田清和、奥山美雪「今月の発掘」『ナイスゲームズ』vol.7、キルタイムコミュニケーション、2001 年 10 月、pp.168-170。
鶴巻和哉「「コミュニケーションの物語」としての鶴巻和哉」『THE END OF EVANGERION 新世紀エヴァンゲリオン劇場版　Air／まごころを、君に』東映事業推進部、1997

年、pp.14-17。
手塚治虫「珈琲と紅茶で深夜まで」『COMIC BOX』ふゅーじゅんぷろだくと、1989 年 5 月、pp.111-125。初出『ぱふ』1979 年 10 月。
富野喜幸「機動戦士ガンダム設定書・原案」『機動戦士ガンダム・記録全集』１、日本サンライズ、1979 年、pp.116-123。
――――「演出ノォト」『機動戦士ガンダム　記録全集』２、日本サンライズ、1980 年、pp.181-193。
――――「総監督　富野喜幸さんに聞く　翔べ！！　ガンダム」『OUT』10 月号、みのり書房、1979 年 10 月、pp.33-37。
――――「道を拓く」『ガンダムの現場から』キネマ旬報社、2000 年、pp.91-93。
富野由悠季「富野由悠季インタビュー」『RAPPORT DELUXE 12 機動戦士Ｚガンダム大事典』ラポート、1986 年、pp.103-107。
富野善幸（解説・氷川竜介）「ガンボーイ企画メモ」『ガンダムの現場から』キネマ旬報社、2000 年、pp.11-28。
トム・ガニング（中村秀之訳）「アトラクションの映画　―初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド―」長谷正人、中村秀之編『アンチ・スペクタクル　沸騰する映像文化の考古学』所収、東京大学出版会、2003、pp.303-315。[Tom Gunning,　*The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*]初出[*Wide Angle*, vol .8, no.3/4, Fall 1986]翻訳の底本[Thomas Elsaesser ed., *Early Cinema:Space ,Frame,Narrative*, BFI Publishing, 1990, pp.56-62]
永井豪「若き力『マジンガーＺ』」『マジンガーＺ』４巻、中公文庫、1995 年、pp.256-259。
――――「マンガは時代を映す」『マンガは時代を映す』東京書籍、1995 年、pp.155-195。
中内敏夫『軍国美談と教科書』岩波書店、1988 年。
中村仁聴『超入門　これなら描ける！　マンガデッサンの教科書』成美堂出版、2012 年。
中村秀之「1953-D 年、日本　「立体映画」言説と映画観客」藤木秀朗編『観客へのアプローチ』森話社、2011 年、pp.59-86。
永山薫「すべては欲望が命じている　表現問題と規制問題は対立するか？」『2007-2008　マンガ論争勃発』マイクロマガジン、2007 年、pp.162-165。
なかよし編集部編『ハートキャッチプリキュア！ おはなしブック！ まるごとキュアサンシャイン！』講談社、2010 年 7 月 22 日。
夏目房之介『マンガの深読み、大人読み』イースト・プレス、2004 年。
――――『マンガと「戦争」』講談社、2006 年。
夏目房之介、宮本大人、伊藤剛「キャラの近代、マンガの起源　『テヅカ・イズ・デッド』をめぐって」『ユリイカ』青土社、2006 年 1 月、pp.52-67。
西崎義展「ヤマトを愛してくださったみなさんへ」『―愛の戦士たち―さらば宇宙戦艦ヤマト大百科』勁文社、1979 年、pp.308-309。

西村智弘「戦前の日本にアニメーションという概念はなかった　―アニメーションをめぐる名称についての考察」『多摩美術大学研究紀要』第 27 号、多摩美術大学、2012 年、pp.171-185。
野口智雄「大ヒット「プリキュア」に学ぶ子どもマーケット攻略法」『プレジデント』プレジデント社、参照年月日：2010 年 9 月 17 日
http://www.president.co.jp/pre/backnumber/2010/20100830/15981/15986/。
野火ノビタ「大人は判ってくれない」『エヴァンゲリオン快楽原則』第三書館、1997 年、pp.69-89。
ハースコヴィッツ、エドワード「ＴＶアニメ　日本と西欧の違い」『ＴＶアニメの世界』マンガ少年臨時増刊、朝日ソノラマ、1977 年 12 月、p.209。
氷川竜介「長浜忠夫がもたらしたもの」参照年月日：2004 年 4 月 29 日
http://hikawa.cocolog-nifty.com/hyoron/2006/11/post_878c.html。
平岡正明「ガンダム戦争論」『OUT』4 月号、みのり書房、1980 年 4 月、pp.28-30。
東野芳明「車体と身体」『週間朝日百科　世界の芸術　大衆文化の中の現代芸術』80、朝日新聞社、1979 年、pp.268-269。
藤津亮太「“リアルロボット”の新たな可能性を探る」『GREAT MECHANICS』2、好奇心ブック 76 号、双葉社、2001 年 7 月、pp.132-137。
――――「藤津亮太のはじまりは最終回　第 1 回：鉄人 28 号」『GREAT MECHANICS』18、双葉社、2005 年 10 月、pp.148-151。
――――「特別インタビュー　魔法少女の系譜に実った「果実」」『100 人がしゃべり倒す！『魔法少女まどか☆マギカ』宝島社、2011 年 10 月、pp.18-19。
堀辺正史「伝説の神技「骨法」を探る」『近代空手』2 巻 8 号、ベースボール・マガジン社、1985 年 8 月、pp.49-52。
――――「THE INTERVIEW　堀辺正史　アルティメット大会を私はこう見る」『’94 格闘技観戦パーフェクトＧＵＩＤＥ』週刊ゴング 4 月 10 日号増刊、日本スポーツ出版社、1994 年 4 月、pp.82-85。
堀辺正史、谷川貞治『武道と他流試合　日本人よ、グレイシーに学べ！』ベースボール・マガジン社、1995 年。
堀辺正史、成松哲「堀辺正史　1000 年以上の歴史を持つ骨法　その師範が語る日本格闘通史」『プロレス・格闘技超“異人”伝』洋泉社、2006 年、pp.70-81。
前島賢『セカイ系とは何か　ポスト・エヴァのオタク史』ソフトバンク　クリエイティブ、2010 年。
マクルーハン、マーシャル『メディア論　人間の拡張の諸相』栗原裕、川本伸聖訳、みすず書房、1987 年[McLuhan,Marshall, *UNDERSTANDING MEDIA The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill Book Company,1964.]
増田のぞみ「「女の子向け TV アニメ」を問う　―『プリキュア』シリーズの挑戦―」『年報

「少女」文化研究』第 3 号、「少女」文化研究会、2009、pp.116-118。
増田弘道『アニメビジネスがわかる』ＮＴＴ出版、2007 年。
宮台真司「シンクロ率の低い生「現実は重い」感覚（ウオッチ論潮）」『朝日新聞』朝日新聞社、1997 年 2 月 26 日、p.4。
宮原浩二郎「知的触媒としてのマンガ」『マンガの社会学』世界思想社、2001 年、pp.4-31。
宮原照夫『実録！　少年マガジン名作漫画編集奮闘記』講談社、2005 年。
みやも「ヤンデレ方法序説」『「ヤンデレ」大全』インフォレスト、2007 年 10 月、pp.6-9。
宮本大人「漫画においてキャラクターが『立つ』とはどういうことか」『日本児童文学』2003 年 3-4 月号、日本児童文学者協会、2003 年 3 月、pp.46-52。
めちゃカワ！！まんがイラスト委員会『胸キュンまんがイラスト　ラブリーコレクション』新星出版社、2012 年。
メビウス「予言者の才能」『鉄の城　マジンガーＺ解体新書』講談社、1998 年、p.190。
本橋信宏「ぼくらのベストセラー「冒険王」と「少年チャンピオン」」『新潮 45』2013 年 1 月号、新潮社、2013 年 1 月 18 日、pp.192-201。
森川嘉一郎『趣都の誕生　萌える都市アキハバラ』幻冬社、2003 年。
山田たどん「究極の"ゲッターアニメ"としての『新世紀エヴァンゲリオン』」『Pop Culture Critique　Vol.0 『エヴァ』の遺せしもの』青弓社、1997 年、pp.40-48。
山本一雄「機動戦士ガンダムの SF 的ギモンの一考察」『OUT』４月号、みのり書房、1980 年 4 月、pp.31-34。
山本隆司「格闘技は必ず 21 世紀を奪取する」『格闘技通信』No.157、ベースボール・マガジン社、1996 年 5 月 23 日、pp.52-55。
雄『なぞって上達！　かわいい女の子キャラの描き方』池田書店、2009 年。
横山賢二「『超人戦隊バラタック』企画・プロデューサー横山賢二独占インタビュー」『超人戦隊バラタック　SECRET FILE Vol.1』2010 年、pp.2-3。
吉村和真「〈似顔絵〉の成立とまんが――顔を見ているのは誰か」『マン美研――マンガの美／学的な次元への接近』醍醐書房、2002 年、pp.94-131。
吉本松明「萌えとはなにか　～萌えの居場所、指し示すもの」『別冊ぱふ　コミック・ファン』vol.16、雑草社、2002 年 6 月、pp.68-71。
――――「萌えキャラのしくみ　～萌え要素を探る」『別冊ぱふ　コミック・ファン』vol.16、雑草社、2002 年 6 月、pp.75-79。
吉本たいまつ「おたくの多様性、そして権力」『まぐま』Vol.15、STUDIO ZERO /蒼天社、2007 年 3 月、pp.54-65。
――――『おたくの起源』ＮＴＴ出版、2009 年。
吉本隆明『夏を越した映画』潮出版、1987 年。
四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房、1994 年。
流山児祥「テクノポップな世界」『OUT』４月号、みのり書房、1980 年 4 月、pp.37-39。

脇山文男「『サイボーグ００９』作品解説」『『サイボーグ００９』1968 DVD-COLLECTION SPECIAL BOOKLET』石森プロ・東映アニメーション、2009 年、pp.2-3。
鷲尾天、加藤（レイズナ）『WEB マガジン幻冬舎・鷲尾天インタビュー・袋とじ』参照年月日：2010 年 9 月 17 日 http://webmagazine.gentosha.co.jp/B-TEAM/vol208_special_extra.html。
鷲尾天、小村敏明、稲上晃「Main Staff Cross Talk」『ふたりはプリキュア Splash☆Star Memory Book』(『ふたりはプリキュア Splash☆Star　DVD-BOX』のブックレット）Marvelous AQL、2012 年、pp.93-102。
「日本の新兵器？　外国人が想像した人間魚雷」『少年倶樂部』1934 年 3 月号、1934 年 3 月、p.38。
世界大百科事典　平凡社、1966 年。
『現代映画事典』美術出版社、1967 年。
「声優座談会」『別冊テレビランド増刊　サイボーグ００９　ロマンアルバム』徳間書店、1977 年 11 月 30 日、pp.72-77。
『さらば宇宙戦艦ヤマト』アニメージュ増刊　ロマンアルバム DELUXE、徳間書店、1978 年 9 月。
「日本製 TV アニメヨーロッパを制覇」『読売新聞』読売新聞社、1979 年 2 月 9 日夕刊、pp.22-23。
『―愛の戦士たち―さらば宇宙戦艦ヤマト大百科』勁文社、1979 年。
『ロマンアルバム２０　闘将ダイモス』徳間書店、1980 年。
『サイボーグ００９　超銀河伝説』リイド社、1981 年。
『機動戦士　ガンダム大百科』勁文社、1981 年。
『SPACE CRUISER YAMATO』株式会社オフィスアカデミー、発行年月日記載なし。プロデューサー西崎義展が次回作として『宇宙戦艦ヤマト・新たなる旅立ち』(1981)を紹介しているため、1978-1981 の発行だと思われる。
「大事件！ロシアでコマンドサンボ、グレイシーに敗れる」『格闘技通信』No.148、ベースボール・マガジン社、1996 年 1 月 8 日、pp.52-56。
「骨法の理論と、リング上の現実。格通が書くべきことは･･･」『格闘技通信』No.165、ベースボール・マガジン社、1996 年 9 月 23 日、pp.16-20。
『THE END OF EVANGERION 新世紀エヴァンゲリオン劇場版　Air／まごころを、君に』東映事業推進部、1997 年。
「完結しない［エヴァンゲリオン］をめぐる大論争」『週刊スパ！』1997 年 8 月 27 日号、扶桑社、1997 年 8 月 27 日、pp.20-25。
『CASSHERN』「CASSHERN」パートナーズ、2004 年。
『アバター映画パンフレット』2009 年。
『フレッシュプリキュア！　おもちゃの国は秘密がいっぱい！？　劇場用パンフレット』

東映、2009年。
『らき☆すた　in 武道館　あなたのためだから　パンフレット　縮刷版』らき☆すた　in 武道館　あなたのためだから実行委員会、発行年月日なし。
「プリキュア人気の秘密」『毎日新聞』夕刊、2010年5月25日、p.13。
『アニメ作品事典　―解説・原作データ付き』日外アソシエーツ、2010年。
「TV Bros.で『プリキュア』特集…ですか!?」『TV Bros.』10月16日号、東京ニュース通信社、2010年10月16日。
『プリキュアぴあ』ぴあ、2011年4月10日。
『劇場版　魔法少女まどか☆マギカ　始まりの物語　パンフレット』2012年。
『まんがタイムきらら☆マギカ』芳文社、2012年6月8日。
『劇場版　魔法少女まどか☆マギカ　[後編]　永遠の物語　パンフレット』2012年。
「まんたんプレス」『毎日新聞』夕刊、2012年5月25日、p.12。
「ドキドキ声優集合」『プリキュア新聞』日刊スポーツ新聞社、2013年3月12日、pp.18-19。
「“ワンピース憧れ系”ゆとり新入社員の取扱説明書」『FLASH』光文社、2013年4月16日、pp.86-89。
スイートプリキュア♪公式ホームページ、参照年月日2013年9月8日
http://www.toei-anim.co.jp/tv/suite_precure/message3.html。
Wikipedia。詳細は本文内にて記述。